+ Heft-DVD
Über 140 Minuten Laufzeit!

YAKUZA 5: TEST UND SERIENHISTORIE

Meistverkauftes Playstation-Magazin Deutschlands

play4

WWW.PLAYVIER.DE

01.2016 / Ausgabe 105 / € 5,99



STAR WARS BATTLEFRONT

Alle Modi, alle Maps, alle Infos zu EAs Sternenkrieg S. 32

Läuft auch auf der PS4!

DVD



CALL OF DUTY BLACK OPS 3

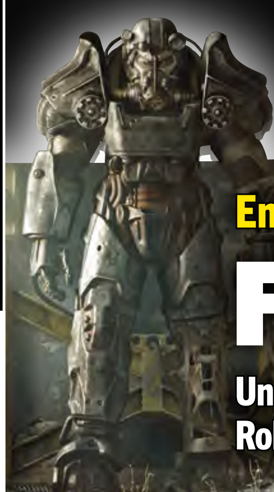
AUSSERDEM AUF DER HEFT-DVD:
Assassin's Creed: Syndicate, Just Cause 3, Need for Speed, Street Fighter 5, Rise of the Tomb Raider, WWE 2K16 & viele mehr



Auf 10 Seiten:
Vorschau und Entwickler-Special

DETROIT BECOME HUMAN

Die Heavy-Rain-Macher entführen euch in eine Sci-Fi-Dystopie. Plus: Reportage zum streitbaren Kult-Entwickler David Cage S. 18





Endlich wieder Endzeit!

FALLOUT 4

Unser Test verrät euch, warum das Bethesda-Rollenspiel gut, aber kein Überflieger ist. S. 52

Deutschland **€ 5,99**; Österreich **€ 6,80**; Schweiz **sfr 10,90**
Niederlande, Belgien, Luxemburg **€ 7,00**;
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien **€ 7,90**;





Bildquelle: Amanita Design / Machinarium

Domo arigato, **Mr. Roboto**

Wie weit kann die KI sich noch entwickeln? Können Roboter fühlen? Sind sie am Ende sogar menschlicher als der Mensch? Tiefsinnige Fragen, auf die wohl nur David Cage eine Antwort weiß.

Auch für uns ist die KI-Thematik ein interessantes Thema, denn wir müssen euch etwas beichten – auch die play⁴-Redaktion wurde vor Jahren schon durch Roboter ersetzt. Leider hat unser Budget damals nicht ganz für fehlerfreie Modelle gereicht. Bei Chris etwa ist der Emotions-Chip defekt, was dazu führt, dass er oft an unkontrollierten Wutausbrüchen leidet. Bei Lukas hingegen ging bei der Verlötung der Sprachdioden etwas schief, weswegen er nun in einem Kauderwelsch redet, das er selbst „Wienerisch" nennt. Und bei Vik und Marco bewirkt ein Wackelkontakt auf der Hauptplatine, dass ihre Wertungssoftware keine Noten unter 85 zulässt, sobald das Spiel japanische Sprachausgabe besitzt. Bei Sascha schließlich wurde ein neuartiger Haarwuchs-Chip verbaut, zwei abgebrochene Pins sorgen allerdings dafür, dass unser Wartungsteam seinen Kopf dreimal am Tag rasieren muss, damit er nicht wie ein Wookiee aussieht. Immerhin: Unsere Themenfindungsroutinen funktionieren nach wie vor, sodass wir euch auch in dieser Ausgabe neben der Titelstory zu *Detroit* noch mit Hits wie *Fallout 4*, *CoD: Black Ops 3*, *Star Wars: Battlefront*, *Rise of the Tomb Raider* oder *Yakuza 5* versorgen können.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe der play⁴ wünschen

Sascha & das play⁴-Team

Artikel-**Quick**-Finder – **für die Ungeduldigen unter unseren Lesern!**



Detroit: Become Human ▸ S. 18



SW: Battlefront ▸ S. 32



Fallout 4 ▸ S. 52

Inhalt 01|2016



Start

Vorschau

Test

Magazin

Finale

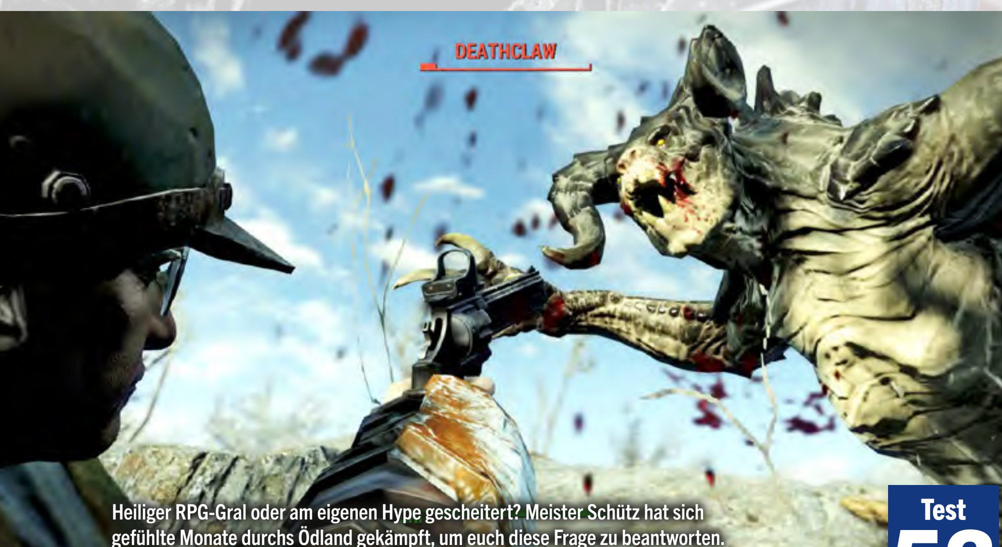
Alle Titel in dieser Ausgabe



Für die Menschen: Auf der Paris Games Week wurde Quantic Dreams neues Spiel endlich angekündigt. Wir haben den Trailer ausgiebig analysiert.

▲ Detroit: Become Human

Vorschau 18



Heiliger RPG-Gral oder am eigenen Hype gescheitert? Meister Schütz hat sich gefühlte Monate durchs Ödland gekämpft, um euch diese Frage zu beantworten.

▲ Fallout 4

Test 52



Action-Spektakel: Wir haben Lukas ins All geschossen. Leider kam er wieder. Dafür hat er uns eine ausführliche Vorschau zum Sternenkrieg mitgebracht. Immerhin.

▲ Star Wars: Battlefront

Vorschau 32

DVD-Inhalt

VIDEOS:

SEITE 1: SD (Labelseite)

VORSCHAU

Street Fighter 5
Just Cause 3
Star Wars: Battlefront

TEST

Fallout 4
Assassin's Creed: Syndicate
Need for Speed

SPECIAL

WWE 2K16 – Let's Play
Driveclub: Bikes – Angespielt
Rise of the Tomb Raider

TRAILER

Detroit: Become Human
Uncharted 4
Battlezone
Bloodborne
Gran Turismo Sport
Call Of Duty: Black Ops 3
Rigs
No Man's Sky
Robinson: The Journey
Star Wars: Battlefront

SEITE 2: HD

VORSCHAU

Just Cause 3

TEST

Fallout 4
Assassin's Creed: Syndicate
Call of Duty: Black Ops 3
Need for Speed

EXTRAS:

ARTIKEL

play4-DVD-Cover 01/2016

BILDER

play4-Magazin 12/2015

PODCAST

play4-Podcast 163–164

RETRO-VIDEOS

play3-Show 07/2012

Wenn beim Abspielen der DVD Probleme auftreten sollten, versucht es erst auf einem anderen Gerät (PS3/PC) und/oder schickt uns eine Mail an redaktion@playvier.de!

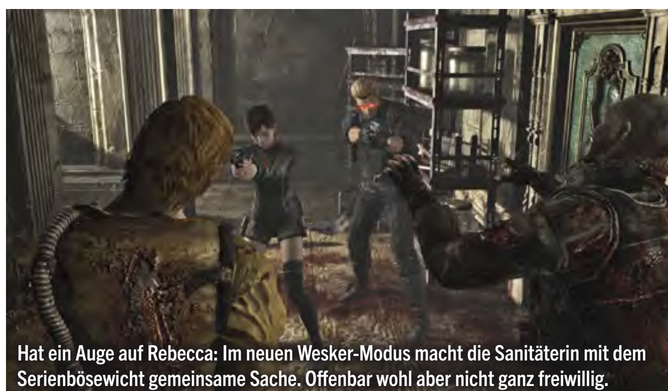
Aktuelles

Meldungen, Nachrichten und Insider-Informationen aus der Welt der Spiele – gewürzt mit dem legendären play4-Humor.

Resident Evil Zero

Fauliger Besuch aus Hamburg: Capcom schaute mit einer weit fortgeschrittenen Version des gruseligen HD-Prequels bei uns vorbei.

SURVIVAL-HORROR | *Resident Evil* und Nintendo bildeten vor vielen Jahren mal ein unzertrennbares Duo – gemeint ist damit natürlich die Kooperation mit Capcom, aus der neben *Resident Evil 4* und dem Remake vom ersten *Resident Evil* auch das Prequel *Resident Evil Zero* für den GameCube hervorgegangen ist. Nun liegen diese Zeiten bereits zwei Konsolengenerationen zurück, doch Capcoms Zombie-Meute ist immer noch nicht zur Ruhe gekommen. In der ersten Jahreshälfte 2016 muss mit dem HD-Update von *Resident Evil Zero* ein weiteres Mal die Shotgun aus dem Schrank geholt werden. Die Neuauflage orientiert sich in Sachen Modernisierung am HD-Remake des ersten Teils, welches Anfang 2015 als Download-Version erschienen ist. Sämtliche Charaktermodelle und Hintergründe wurden also optisch auf den neuesten Stand gebracht, teilweise sogar neu modelliert. Ebenfalls zur Auswahl steht neben den alten Tank-Controls die neue Steuerungsoption, bei der ihr den Analogstick einfach in die gewünschte Richtung drücken müsst. Beim Anspielen konnten also sowohl Neulinge als auch alte Profis sofort mit der Jagd auf Zombies beginnen. Mit dem Wesker-Modus integriert Capcom sogar eine komplett neue Mission in das Spiel: Anstelle von Billy Coen tritt Rebecca hier mit Albert Wesker im Team an, der natürlich all seine übermenschlichen Kräfte walten lassen wird. Eine Koop-Funktion für zwei Spieler wird es jedoch nicht geben. **MC**



Hat ein Auge auf Rebecca: Im neuen Wesker-Modus macht die Sanitäterin mit dem Serienbösewicht gemeinsame Sache. Offenbar wohl aber nicht ganz freiwillig.

„Sorry!“

Änderung in letzter Sekunde
Dass wir unser Lektorat nicht aus Spaß beschäftigen, musste Chris in der letzten Ausgabe feststellen. Denn er änderte noch einen Satz im Team-Tagebuch, nachdem das Lektorat sich schon mit dem Artikel befasst hatte. Wäre natürlich halb so schlimm, wenn man vernünftig Deutsch spricht. Tut Chris aber offensichtlich nicht, denn das Wörtchen „ausserhab“ ist uns leider unbekannt.

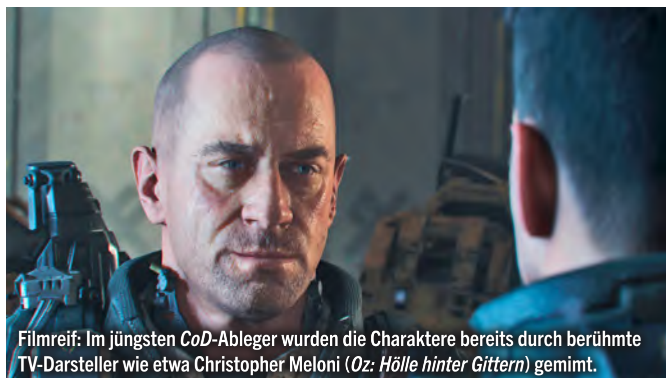
So speziell, dass es unsichtbar ist!
Im letzten Inhaltsverzeichnis hat sich leider im HD-Seiten-Bereich der Special-Teil aus der vorletzten Ausgabe eingeschlichen. Wäre aber auch seltsam, wenn wir *Soma* und *Mad Max* noch mal auf die Scheibe gepresst hätten. Der Schuldige war schnell gefunden: Kollege Ben. Wahrscheinlich wollte er uns aus alter Xbox-Verbundenheit sabotieren.

Sorry-Inception!
Ha! Wir entschuldigen uns jetzt einfach schon mal für einen Fehler in dieser Ausgabe: Aus unserem freien Autoren Andreas Altenheimer wird im Impressum Alexander Altmayer. Warum? Wir tippen auf Übermüdung. Oder Doofheit.

Activision macht Filme

Einst hieß es, die Videospiele hätten den Kinofilmen bereits den Rang abgelaufen in Sachen Mainstream-Unterhaltung. Activision will nun beide Medien verbinden.

HOLLYWOOD! | Auch wenn es seitens der Spieler schon längst Ermüdungserscheinungen in Sachen *Call of Duty* gibt: Der jüngste Ableger der Ego-Shooter-Reihe – *Black Ops 3* – hat bereits in den ersten drei Tagen nach Release satte 550 Millionen US-Dollar Umsatz generiert. Daher ist es kein Wunder, dass Activision mit der etablierten Marke nun ebenfalls in Form von Filmen und TV-Produktionen Geld verdienen möchte. Der amerikanische Publisher hat ein Tochterunternehmen namens Activision Blizzard Studios gegründet, das unter der Leitung des ehemaligen Disney-Geschäftsführers Nick van Dyk Adaptionen der Spielmarken des Herstellers auf die Kino-Leinwände und TV-Bildschirme bringen soll. Neben einer Filmreihe zu *Call of Duty* ist mit *Skylanders Academy* auch eine animierte TV-Serie fest eingeplant. Konkrete Informationen sollen dann demnächst folgen. **MS**



Filmreif: Im jüngsten *CoD*-Ableger wurden die Charaktere bereits durch berühmte TV-Darsteller wie etwa Christopher Meloni (*Oz: Hölle hinter Gittern*) gemimt.

Licht ins Dunkel

Das bisher PC-exklusive RPG *Darkest Dungeon* wurde für PS4 und Vita angekündigt.

ROLLENSPIEL | Auf dem PC ist das Rollenspiel mit Roguelike-Elementen bereits seit Anfang des Jahres ein Riesen-Hit. Der Titel des Indie-Studios Red Hook befindet sich seit Anfang Februar im Early-Access-Status und schaffte es trotzdem, wochenlang die Steam-Charts anzuführen. Das liegt vor allem am geradlinigen, aber extrem motivierenden Gameplay. Ihr stellt eine Gruppe von Helden zusammen, um in rundenbasierten Kämpfen allerlei Ungetier zu vernichten und eure Truppe hochzuleveln. Dabei müsst ihr euch aber auch um die (geistige) Gesundheit eurer Schergen kümmern, denn wer zu lang gegen fiese Monster kämpft, erliegt irgendann dem Stress und der Paranoia. Erscheinen soll der Titel Anfang 2016. **SL**



Oh Crab: Das Figurendesign – sowohl für die Helden, als auch die Gegner – ist großartig und harmoniert sehr schön mit den handgezeichneten Hintergründen.

EA hat die **Welt offen**

Ex-Ubisoft-Produzentin Jade Raymond soll nun *Assassin's Creed* Konkurrenz machen.

BIZ | Im Sommer machte die Nachricht die Runde, dass Jade Raymond von Ubisoft zu EA wechselt. Welche Aufgabe die ehemalige Produzentin von *Assassin's Creed* dort jedoch übernehmen sollte, darüber schwieg sich Electronic Arts bislang aus. Mitte November bestätigte man jedoch, dass Raymond ein neues Team namens Studio Motive leite, das zum einen an einem *Star Wars*-Spiel von Visceral mithelfe, zum anderen in Eigenarbeit einen noch namenlosen Open-World-Titel veröffentlichen werde – als Konkurrenz zu *Assassin's Creed*. Denn man habe erkannt, dass das extrem erfolgreiche Open-World-Action-Adventure-Genre bislang gänzlich ohne EA stattfindet. Man darf also gespannt sein. **SL**



Kampf eröffnet: Wenn es nach EA geht, dreht Jade Raymond bald Ubisoft genauso den Arm auf den Rücken, wie Evie in diesem *AC:S*-Screenshot.

Day of the Tentacle: Remastered

Bei manchen Spielen kann man sicherlich geteilter Meinung sein, wenn sie als Remastered-Version herauskommen. Bei *Day of the Tentacle* sagen wir allerdings nur: Verdammt, Zeit wird's!

ADVENTURE | Was hatten wir 1993 einen Mordsspaß mit Dr. Freds mutiertem Purple-Tentakel, seinem Freund Grün-Tentakel und dem durchgeknallten „Helden-Trio" Bernard, Laverne und Hoagie! Der Lucas-Arts-Klassiker und *Maniac Mansion*-Nachfolger *Day of the Tentacle* zählt bis heute zu den absoluten Meisterwerken des Adventure-Genres. Jetzt endlich dürfen wir uns auf eine HD-Remastered-Version freuen. Double Fine Productions, die zuletzt schon *Grim Fandango* in neuer Pracht zurückbrachten, spendieren *Day of the Tentacle: Remastered* überarbeitete, handgezeichnete Grafiken. Musik, Sound und Sprachausgabe werden digital aufpoliert. Im Spiel selbst könnt ihr jederzeit zwischen dem originalen Pixel-Look und der überarbeiteten Grafik wechseln (Hot-Swap). Außerdem ist ein Audiokommentar vorgesehen, in dem die ursprünglichen Entwickler – unter anderem Tim Schafer, Dave Grossman und Larry Ahern – zu Wort kommen. Einen genauen Release-Termin gibt's noch nicht, die Entwickler wollen das Spiel aber bereits Anfang 2016 für PS4 und PS Vita sowie PC, Linux und Mac veröffentlichen. **SW**



Spaßgarantie: Im grafisch aufpolierten *Day of the Tentacle* dürft ihr euch auf zahlreiche Gags freuen. Der Lucas-Arts-Klassiker gilt bis heute als eines der besten Adventures.

SPRACHAUSGABE

„Bei mir zu Hause mach ich den Haushalt. Meine Freundin macht das falsch."

Lukas plaudert aus seinem Privatleben.



Einmal zahlen reicht

Guitar Hero lässt uns für die Songliste löhnen, *Battlefront* verpackt einen Gutteil der Inhalte in einen 50-Euro-Season Pass. Geht's noch?

Es ist kein Geheimnis: Videospiele sind ein teures Hobby. Neben der Anschaffung von Konsole, Spielerechner und Co. und dem regelmäßigen Hardware-Update ebendieser Geräte alle paar Jahre sind es vor allem die Spiele, welche ordentlich auf die Brieftasche gehen. Aber früher einmal, in der guten alten Zeit, da wusste man noch: Gut, ich gebe jetzt einmal 50, 60 Euro aus, und dann hat es sich gegessen mit den Ausgaben. Heute geht der Spaß des Geldausgebens mit dem Kauf des Spiels erst richtig los – anschließend warten Add-Ons, DLCs und Mikrotransaktionen darauf, uns zusätzlich arm zu machen. Aber hey, sogar damit habe ich kein Problem, solange a) das Hauptspiel auch ohne zusätzliche Inhalte vollwertig daherkommt und b) mir durch die Mikrotransaktionen das Spielerlebnis nicht versaut wird.

Wer braucht schon Inhalte?

Und dann gibt es da ja noch *Guitar Hero Live* und *Star Wars: Battlefront* – nicht die einzigen Übeltäter, aber aufgrund der Aktualität und der enormen Frechheit, mit der in beiden Fällen vonseiten der Publisher vorgegangen wird, exemplarisch für meine nun folgenden Ausführungen. Und beide bauen sogar noch jeweils einen anderen Haufen Mist, um meinen Punkt zu untermauern, yay! Bei *Battlefront* bekommt man um den vollen Kaufpreis von 60-70 Euro nämlich ein inhaltlich äußerst schmal geschnürtes Paket aufgetischt – wenige Maps, eine Handvoll Spielmodi und kaum Inhalte abseits davon. An und für sich schlimm genug, aber erst durch den Fakt, dass man durch den Season Pass um 50 Euro (!) – Einzelkäufer zahlen natürlich noch entsprechend mehr – deutlich mehr Inhalte spendiert bekommt, als im Hauptspiel enthalten sind, nicht weniger als eine Frechheit. Ist das jetzt also die Norm? Dass wir weit über 100 Euro ausgeben, damit wir so viel Content spendiert bekommen, wie man eigentlich bereits zum Start erwarten kann?

Please insert Coin(s)

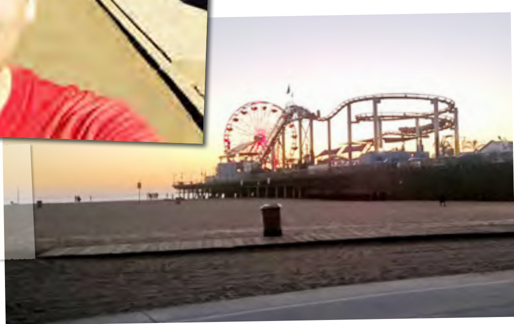
Und dann ist da ja noch *Guitar Hero Live*, welches das Mikrotransaktionsmodell in neue, hässliche Dimensionen befördert. Wer neben den knapp über 40 auf der Disc bzw. im Download enthaltenen Titeln an die über 200 zusätzlichen Songs ran will, muss für diese nämlich zusätzlich löhnen. Für jedes einzelne Lied. Immer. Wieder. Und die Schnupper-Credits, die einem das Spiel zu Beginn an die Hand gibt, sind schneller ausgegeben, als man "Unerhörte Abzocke" sagen kann. Heißt im Klartext: Ohne zusätzliche, kontinuierliche Investitionen kann man das Spiel überhaupt nicht vollumfänglich genießen. Das ist mehr als nur kundenunfreundlich; das grenzt an Betrug. Schluss damit! **LS**

play4 inteam: Das Redaktionstagebuch



Mittwoch, 28. Oktober

Eine besonders lieb gewonnene Tradition bei Call of Duty ist es, die Gegenspieler so lange mit „Deine Mutter"-Sprüchen zu nerven, bis sie entnervt wieder zu Battlefield zurückkehren. Eine weitere Tradition sind Test-Events seitens Activision. Zu einem solchen fliegt heute auch unser Rentier-Hirte und HIM-Fan Matti. Was er in Santa Monica gemacht hat, seht ihr links, was er vom Spiel hält, weiter hinten im Heft.



Samstag, 31. Oktober

Halloween. Was die wenigsten wissen: Hinter diesem Namen verbergen sich nicht nur eine Metal-Band und eine Film-Reihe, sondern auch ein Fest aus den USA. Dabei verkleiden sich Kinder, um Süssigkeiten von den Nachbarn zu erpressen, und Erwachsene, um besagte Kinder zu traumatisieren. „Klingt gut", dachte sich Sascha und besorgte sich ein Kostüm für heute. Blöd allerdings, dass die im Internet angekündigte Feier nicht stattfand. →

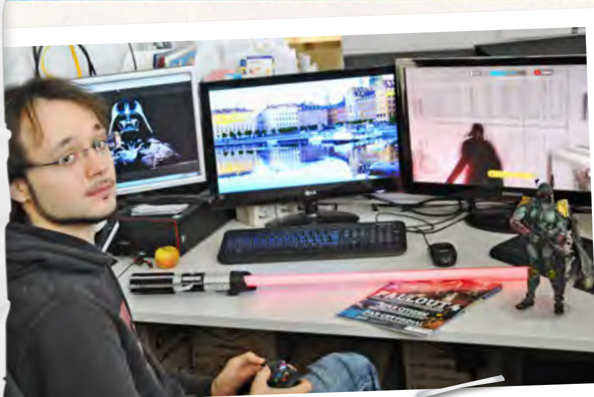


Donnerstag, 12. November

Ösi Lukas sollte heute über Berlin nach Stockholm fliegen, um dort im Weltall Krieg zu führen. Was wie ein schlechter Witz klingt, endet auch wie einer, denn dank einer Flugverspätung verpasst unser Wiener Würstchen den Anschlussflieger und hockt stattdessen stundenlang am Berliner Flughafen rum. Wieder in Fürth angekommen, kann Lukas aber immerhin dank EA-Access und einiger anderer Tricks trotzdem zeitnah mit dem Test anfangen. Für diese Ausgabe hat es nur leider nicht mehr gereicht.

play4-leaks

Eigentlich sollte unsere Paris-Games-Week-Strecke „One Night in Paris" heißen. Aufgrund der tragischen Ereignisse in Frankreich kurz vor Redaktionsschluss schien uns dieser blöde Gag dann aber doch etwas unpassend.





VIK IN JAPAN

Persönlich, maximal japanophil und garantiert play⁴-exklusiv: Hier serviert euch Viktor monatlich die volle Packung Japan!



Wie lange macht's **die Vita noch?**

Ich mag meine Vita – sehr sogar. Sie ist stylish und hochwertig, das Betriebssystem ist fix und clever designt und an Spielen mangelt es mir nie. Letzteres liegt allerdings nur am Support der japanischen Hersteller, denn Sony selbst hat sein Handheld offenkundig praktisch aufgegeben. In Sonys Pressekonferenzen dieses Jahr wurde die mobile Konsole entweder komplett ignoriert oder nur als Randnotiz behandelt. Die westlichen Dritthersteller tun ebenfalls so, als würde die Vita nicht existieren, lediglich die Indie-Szene beliefert Fans noch mit frischem Spielefutter. Mal ganz davon abgesehen, dass es ewig schade ist, wie viel Potenzial hier von der Industrie links liegen gelassen wird, frage ich mich so langsam: Wie lange werde ich überhaupt noch neue Spiele an der strammen Minikonsole daddeln können? Wenn ich mir die Ankündigungen für das nächste Jahr so ansehe, nutzen die meisten Entwickler, die überhaupt noch Spiele für Vita veröffentlichen, den Handheld nur noch als günstige Nebeneinnahmequelle für PS4-Ports. Echt schade ...

Viel Spaß beim Schmökern wünscht euch euer Vik

NIPPON INDEX 01·2016

NEWS·NEWS·NEWS·NEW

NEUES AUS NIPPON

Valkyria: Azure Revolution

Nun ist es offiziell: Ein neuer *Valkyria*-Ableger befindet sich in Entwicklung für PS4!



ROLLENSPIEL I Die guten Nachrichten zuerst: Das letzten Monat aufgetauchte Trademark bezog sich tatsächlich auf ein neues *Valkyria*-Spiel mit dem Titel *Valkyria: Azure Revolution*, das derzeit bei Entwickler Media Vision in Arbeit ist und im Winter 2016 in Japan für PS4 erscheinen soll. Damit nicht genug, wurde auch ein PS4-Remaster von *Valkyria Chronicles* angekündigt, das schon am 10. Februar 2016 in Japan erscheint und eine Demo von *Azure Revolution* beinhalten wird. Und nun die je nach eurem Geschmack vielleicht nicht so guten Nachrichten: *Azure Revolution* gehört zwar zur *Valkyria*-Serie, folgt aber einer frischen Ausrichtung. Das rundenbasierte System weicht Kämpfen in Echtzeit und grundsätzlich ist *Azure Revolution* eher ein normales Rollenspiel mit Simulationselementen. Außerdem spielt die Handlung in einer komplett anderen Spielwelt als die *Valkyria Chronicles*-Trilogie. Das muss alles nicht per se schlecht sein, unterscheidet sich aber doch deutlich von den letzten Ablegern.

Taktik-Kämpfe im alten Japan

Kadokawa Games arbeitet an einem Taktik-Rollenspiel für PS4 und Vita.





TAKTIK-ROLLENSPIEL I Während eines Presse-Events kündigte Kadokawa Games das Taktik-Rollenspiel *God Wars: Beyond Time* für PS4 und Vita an. Der für einen weltweiten 2016-Release geplante Titel spielt im alten Japan und setzt bei Setting und Handlung auf eine Mischung aus japanischer Folklore und Legenden. Im Mittelpunkt stehen die jungen Anführer der drei Nationen Fuji, Izumi und Hyuuga. Optisch wird das durch einen Grafikstil untermauert, der vom klassischen Yamato-e-Zeichenstil inspiriert ist. Die Szenarien und Schauplätze in *God Wars* erinnern also an altertümliche, japanische Gemälde-Schriftrollen. In den Taktik-Schlachten befehligt ihr ähnlich zu *Disgaea* oder *Final Fantasy Tactics* eine Gruppe aus Spielfiguren über ein Schlachtfeld, das in Quadrate unterteilt ist. Es werden über 30 Klassen, 200 Ausrüstungsgegenstände und Waffen sowie über 600 Skills zur Wahl stehen, mit denen ihr eure Heldentruppe nach eurem Belieben formen und verbessern könnt. Stark vereinfacht formuliert wirkt *God Wars* wie eine Mischung aus *Okami* und *Final Fantasy Tactics* – und das halte ich für eine sehr vielversprechende Mischung.

Handfeste Infos zu **Nier: Automata**

Auf der Paris Games Week gab es frische Eindrücke zum *Nier*-Nachfolger für PS4.

ACTION-ROLLENSPIEL I *Nier: Automata* spielt in einer fernen Zukunft nach den Ereignissen von *Nier*. Die Erde wurde plötzlich von Aliens angegriffen, die den blauen Planeten dank einer Streitmacht aus Maschinen erobert haben, woraufhin die verbliebenen Menschen auf den Mond geflüchtet sind. Für ihren Gegenangriff nutzen die Menschen nun eine Armee aus Androiden, darunter auch das neue YoRHa-Modell. Eine der Hauptfiguren von *Nier: Automata* ist ein ebensolcher YoRHa-Androide mit der Bezeichnung 2B. YoRHa 2B wirkt optisch wie eine Frau und setzt im Kampf primär auf Schwerter, beherrscht aber auch Fernkampfangriffe mittels einer schwebenden „Pod"-Drohne, die YoRHa 2B im Kampf unterstützt. Zwar spielt *Automata* im gleichen Universum wie sein Vorgänger, die Story ist jedoch so aufgebaut, dass man es ohne Vorkenntnisse spielen können wird. Auf der Messe in Paris wurden zudem erstmals Spielszenen gezeigt und die versprechen ein von Platinum Games gewohntes, rasantes und grandios inszeniertes Action-Feuerwerk, wie man es etwa aus *Bayonetta* oder *Metal Gear Rising: Revengeance* schon kennt. Das Ganze soll laut Aussagen der Entwickler in flüssigen 60 fps laufen und nach wie vor irgendwann nächstes Jahr für PS4 erscheinen.





RELEASE CHECK



Disgaea 5
Alliance of Vengeance

Witziger, sehr guter und unverschämt umfangreicher Rachefeldzug.

TAKTIK-ROLLENSPIEL | Schon seit über zehn Jahren steht die *Disgaea*-Reihe für ebenso tiefe wie knackige Taktik, gepaart mit einer humorvollen Handlung, schrägen Charakteren und einem Umfang, der nur als absurd gigantisch bezeichnet werden kann. Und das gilt in jeder Hinsicht auch für den ersten PS4-Teil *Alliance of Vengeance*. Dieses Mal dreht sich die wendungsreiche Handlung um eine Gruppe von sehr verschiedenen Overlords, die allesamt an dem dunklen Dämonenimperator Void Dark Rache nehmen wollen. Der hat nämlich die verschiedenen Netherworlds an sich gerissen, was den Overlords – also den eigentlichen Herrschern dieser Dämonenwelten – natürlich so gar nicht schmeckt. In puncto Spielmechanik erwartet euch das übliche rundenbasierte Taktik-Allerlei, bei dem ihr eure Einheiten über ein aus Quadraten bestehendes Schlachtfeld dirigiert. Gewürzt wird das Ganze im fünften Teil mit diversen neuen Features, etwa dem Revenge-Modus, der einen Overlord in einen kurzzeitigen Superzustand versetzt und die Nutzung einer einzigartigen Mega-Fähigkeit erlaubt. *Alliance of Vengeance* richtet sich klar an Taktik-Kenner und Fans der Reihe und bietet serientypisch Spielspaß im dreistelligen Stundenbereich.





CHECKBOX

System: PS4
Entwickler: Nippon Ichi Software
Sprache: Englisch, Japanisch
Text: Englisch
Preis: ca. 55 Euro
Kurzfazit: Taktik-Fans und Serienliebhaber kommen voll auf ihre Kosten, Neulinge müssen eine lange Lernphase einrechnen.

Persona 4: Dancing All Night

Mit heißer Sohle und schickem Fummel geht's auf die Bühne – *Persona* mal ganz anders.





MUSIKSPIEL | Die Heldentruppe aus *Persona 4* hat nun schon viel erlebt seit ihrem ursprünglichen Auftritt im PS2-Original. Nun werden Yu Narukami und seine Freunde erneut auf die Probe gestellt, kämpfen diesmal allerdings nicht um ihr Leben, sondern tanzen darum. *Dancing All Night* spielt etwa ein halbes Jahr nach den Ereignissen in *P4*. Kurz vor Rises großem Comeback als Popidol wird die Freundesgruppe in die Midnight Stage gesogen – eine mysteriöse Welt, die der TV-Welt des Hauptspiels sehr ähnelt. Um sich hier gegen die Schattenmonster zu schützen, gibt es nur eines: tanzen! Wie in vergleichbaren Rhythmusspielen müsst ihr also zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Buttons drücken und dabei möglichst wenige Fehler machen. Spielmechanisch kommt *Dancing all Night* leider nicht an Genre-Größe *Hatsune Miku* ran, macht seine Sache aber gut und profitiert enorm vom grandiosen *P4*-Soundtrack, der um einige neue Songs erweitert wurde.

CHECKBOX

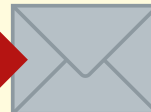
System: Vita
Entwickler: Atlus
Sprache: Englisch
Text: Englisch
Preis: ca. 40 Euro
Kurzfazit: Flottes Rhythmusspiel mit umfangreichem Story-Modus und grandiosem Soundtrack.

Community Area

Werdet Fan auf:
facebook
facebook.de/vikinjapan

Ihr habt Fragen, Anregungen oder Kritik zu Vik in Japan? Oder ihr wollt einfach mal mit mir über japanische (Rollen-)Spiele und sonstigen japanbezogenen Nerdkram diskutieren? Dann schreibt mir doch! Meine Kontaktdaten findet ihr direkt unter diesen Zeilen. Vik in Japan soll nämlich nicht nur für euch, sondern auch mit euch stattfinden. Und zwar genau hier, in der Community Area. Doch um die mit Leben zu füllen, ist eure Beteiligung notwendig! Eure coolsten Zuschriften landen dann in diesem Bereich. Außerdem erwarten euch in dieser Rubrik gelegentlich Gewinnspiele, Community-Aktionen und noch mehr.

Schreibt mir eine E-Mail an: viktor.eippert@computec.de oder schickt mir Fragen/Anregungen/Feedback per Post an:
Computec Media GmbH • Viktor Eippert/Vik in Japan • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth



Weihnachtsgewinnspiel 2015

Das Fest der Liebe steht vor der Tür und es könnte kaum einen besseren Anlass geben, um ein paar feine Japan-Games unters Volk zu bringen. In Zusammenarbeit mit diversen Herstellern Nippons (vielen Dank!) verlose ich daher allerhand coole Preise. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr mir lediglich per E-Mail, Brief oder Postkarte schreiben, welches J-Game ihr in der Vergangenheit unbedingt unter dem Weihnachtsbaum haben wolltet oder mit welchem Japanspiel ihr ein besonderes Weihnachtserlebnis hattet. Plattformen spielen dabei keine Rolle, ihr könnt also auch gerne Japan-Games für Nintendo-Konsolen, Sega-Plattformen, Xbox-Konsolen oder den PC hernehmen! Die schönsten und/oder interessantesten Geschichten landen dann im Community-Bereich künftiger Ausgaben.

Und damit hinterher möglichst alle mit ihrem Gewinn glücklich sind, darf jeder Teilnehmer bis zu zwei Preis-Pakete angeben, für die er sich interessiert. Gebt einfach die Hersteller und die von euch ersehnten Pakete/Einzelspiele an, also zum Beispiel „Bandai Namco Tales-of-Fanpaket und NIS America Lost Dimension". Wer mit jedem Preis eines Herstellers glücklich ist, kann gerne auch nur die Hersteller zu den entsprechenden Preis-Töpfen nennen und somit seine Gewinnchance steigern! Wie immer bei Vik in Japan gilt also: Mitmachen lohnt sich! Achtung: Beim Konami-Preispaket ist ein Altersnachweis erforderlich. **Viel Glück!**

Teilnahmeschluss: 31. Dezember 2015

Teilnahmeberechtigt sind alle play⁴-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



Zu den Preisen bitte umblättern

2015 Weihnachtsgewinnspiel 2015



Bandai Namco

Tales-of-Fanpaket:

1. Tales of Zestiria Collector's Edition (PS4)
2. Tales of Zestiria Pin-Set
3. Tales of Zestiria Tragetasche
4. Tales of Xillia 2 Tragetasche
5. Tales of Xillia Teepo-Notizblock (o. Abb.)





One Piece: Pirate Warriors 3 – Doflamingo Edition (PS4)





Koei Tecmo

1. **Samurai Warriors 4-II** (PS4) + **Original Soundtrack zum Spiel**
2. **Samurai Warriors 4-II** (PS4)
3. **Nobunagas Ambition: Sphere of Influence** (PS4)
4. **Dead or Alive 5: Last Round** (PS4)









chtsgewinnspiel 2015 Weihnachtsgewin

Weihnachtsgewinnspiel 2015 Weihnacht

KONAMI Konami

MGS-V-Megapaket:

1 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Collector's Edition (PS4)
2 Diamond Dogs Sweater (Größe L)
3 Diamond Dogs T-Shirt (Größe M)
4 Offizielles Lösungsbuch zum Spiel
5 Tasse zum Spiel (o. Abb.)











NIS America

1 **Lost Dimension** (PS3)
2 **Under Night: In-Birth** (PS3)
3 **Operation Abyss: New Tokyo Legacy** (Vita)
4 **Dungeon Travelers 2: The Royal Library & The Monster Seal** (Vita)
5 **Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls** (Vita)





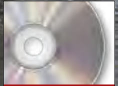






nspiel 2015 Weihnachtsgewinnspiel 20


PS4-EXKLUSIV


VIDEO AUF DVD

Menschlichkeit nur für Menschen: Nicht benötigte Androiden werden bei der Shopping-Tour einfach abgestellt.



Detroit: Become Human

Die Überraschung der Paris Games Week: ~~Nummer 5 lebt!~~ Kara ist zurück!

ADVENTURE | Die Gerüchteküche brodelte und die Twitter-Spatzen pfiffen es schon von den virtuellen Dächern: Quantic Dream kündigt auf der Paris Games Week ihr neues Spiel an. Es wurde ja ehrlich gesagt auch Zeit, schließlich war es nach dem Release ihres letzten Titels *Beyond: Two Souls* und der PS4-Tech-Demo *The Dark Sorcerer* ziemlich ruhig um das Sony-exklusive Entwicklerstudio von Lautsprecher David Cage. Das angekündigte Spiel war dann aber doch eine gelungene Überraschung, denn es gab ein Wiedersehen mit einer alten Bekannten, die schon 2012 für Aufsehen sorgte. Die aus einer PS3-Tech-Demo stammende Androiden-Dame Kara bekommt nach zahlreichen Bitten der Fans ihr eigenes Spiel spendiert. Doch kann die vielfach durchgekaute Thematik eines Roboters, der Gefühle entwickelt, heutzutage überhaupt noch begeistern? Und noch viel wichtiger: Warum ist ausgerechnet Detroit der geeignete Ort für den Kampf um Menschlichkeit?

De(s)troit Motor City

Gerade durch diesen speziellen Schauplatz könnte das angestaubte Thema jedoch richtig gut funktionieren, denn Detroit eignet sich aufgrund seiner Geschichte hervorragend dazu, eine dystopische Geschichte über die Menschlichkeit mitsamt all ihren Emotionen zu erzählen. Die Stadt im Staate Michigan direkt an der kanadischen Grenze steht nämlich wie kaum eine zweite für wirtschaftliches sowie gesellschaftliches Scheitern in der neueren amerikanischen Geschichte. Einst verkörperte die Stadt gleichermaßen den amerikanischen Traum als auch den Stolz


Armleuchter: In der Fabrik von Cyberlife werden die verschiedenen Androiden-Typen hergestellt. Wie Kara der Anlage entkommen konnte, ist noch unklar.



Hobo-Town: In der Gesellschaft von Detroit herrscht ein großes soziales Ungleichgewicht. Viele Arbeiter haben ihre Jobs durch die Androiden verloren.


Schreihals: Die hohe Arbeitslosigkeit sorgt für Frust bei den Betroffenen. Überall in der Stadt beginnen teils gewalttätige Aufstände.


Wink mit dem Zaunpfahl: Während die Menschen mechanisch ihrer Wege gehen, erkundet und genießt Kara ihre direkte Umwelt.

der Arbeiterklasse. Anfang des 20. Jahrhunderts gründete Henry Ford die dortige Automobilindustrie und in den späteren Jahren siedelten sich auch weitere Konzerne aus der Branche an. Vor allem General Motors wurde zum Hauptarbeitgeber der Einzugsregion. Die Konzerne scheffelten aufgrund ihrer fortschrittlichen Ideen Milliarden von Dollar und die Arbeiter schufteten in den Werken für einen ordentlichen Lohn. Durch wirtschaftliche Rezessionen ab den 70er Jahren und der Profitgier der Konzerne, die Werke schlossen und in anderen Ländern wieder aufbauten, verkam die Region jedoch zunehmend. Aus der stolzen Motor City wurde ein Drecksloch. Die Folgen: Arbeitslosigkeit, eine der höchsten Kriminalitätsraten der USA und Wut. Wut auf die Konzerne, die trotz großen Profits lieber woanders fabrizieren lassen, um Geld zu sparen. Wut auf die Regierung mit ihren Lobbyisten, welche die Konzerne schalten und walten lässt, wodurch der amerikanische Arbeiter auf der Strecke bleibt.

Geschichte wiederholt sich

So trocken dieser Ausflug in die Historie der Stadt auch sein mag, so wichtig ist er auch, um die Wahl des Schauplatzes für *Become Human* zu verstehen. Bereits im Ankündigungstrailer wird nämlich deutlich, dass Autor und Regisseur David Cage und sein Team vielfach Bezug auf die Geschichte der Stadt nehmen. Detroit ist mittlerweile als Android City bekannt, die Firma Cyberlife hat sich dort angesiedelt und stellt verschiedene Roboter-Typen her. Im Trailer lassen sich sowohl Haushalts- als auch Bauarbeiter-Androiden und sogar Sex-Roboter erspähen.

Der Innenstadt Detroits sieht man ihren Reichtum an. So wirkt sie geradezu klinisch rein und mit der neuesten Technologie ausgestattet, während die besser gestellten Bürger durch die Einkaufsstraßen flanieren und ihre lästigen Androiden an bestimmten Parkplätzen abstellen.

Doch Detroit zeigt auch seine hässliche Seite. Die Außenbezirke sind dreckig und verfallen. Menschen hausen in verkommenen Ruinen. Bilder, wie man sie auch vom realen Detroit kennt. Zudem bilden sich in der Stadt Protestgruppen von Leuten, die aufgrund der Androiden ihre Arbeit verloren haben. Lautstark brüllen sie ihre Wut und Verzweiflung heraus, fordern Jobs und greifen arglose Androiden an, die sie für ihr Elend verantwortlich machen. An Häuserwänden prangen Graffitis, welche die Faust des Detroiter Boxers Joe Louis darstellen, der seinerzeit für die Gleichberechtigung der Schwarzen einstand. Darunter ein Aufruf zum Aufstand.

Doch nicht nur die Menschen sind sozial gespalten. Die Androiden, egal wie menschlich sie auch aussehen, werden behandelt wie Vieh, wie Arbeitsmaschinen ohne jegliche Rechte. Sie werden lebendig als Ware in Schaufenstern ausgestellt, wo sie von Schaulustigen begafft werden. Eine Einblendung im Fenster zeigt, dass sie recyclebar sind, wenn sie technisch überholt sind und nicht mehr gebraucht werden. Zudem nimmt das Spiel Bezug auf weitere traurige Ereig-

Eine Demo namens Kara

Oder: Durch die Begeisterung der Spieler zum Leben erwacht.



Im Frühjahr 2012 veröffentlichte das Entwicklerstudio Quantic Dream eine Tech-Demo für die PS3. Das Studio befand sich zu dieser Zeit noch in der Entwicklung von *Beyond: Two Souls* und stellte mit einer Einblendung zu Beginn direkt klar, dass die gezeigten Szenen nicht aus einem Spiel stammen. In der Demo entwickelt der weibliche Android Kara kurz nach seiner Fertigung eigenständige Gefühle und soll deshalb zerstört werden. Die Roboter-Dame fürchtet sich und flieht um ihr Leben bis ein Arbeiter sie wieder zusammensetzen lässt. Viele Spieler sind von der Demo gleichermaßen bewegt wie begeistert und fordern die Umsetzung des Projekts. Mit *Detroit: Become Human* erwacht Kara nun zum Leben.



Kernbevölkerung: Im Gegensatz zu den ärmlichen Außenbezirken ist die Innenstadt von Detroit klinisch rein und auf dem neuesten technologischen Stand.



Katalog-Braut: Ob Haushalts- oder Sex-Roboter, die verschiedenen Androiden-Typen werden in Schaufenstern vorgeführt und dargeboten.

nisse der Menschheitsgeschichte. So wird deutlich, dass Androiden in öffentlichen Verkehrsmitteln ein gesondertes Abteil besteigen müssen, was an die menschenunwürdige Behandlung der schwarzen Bevölkerung Amerikas erinnert. Dies kommt nicht ganz von ungefähr, da Detroit in den 30er und 40er Jahren die ersten Rassenunruhen (ein scheußliches Wort) in den USA zu verzeichnen hatte.

Quantic Dream geht sogar noch einen Schritt weiter. Wer im Trailer genau hinsieht, kann erkennen, dass die Androiden an ihrer Kleidung ein spezielles Abzeichen tragen müssen, um sich so deutlich erkennbar zu machen. Spätestens dieser Bezug zum Dritten Reich sorgt für ein unangenehmes Gefühl in der Magengegend und wirft die Frage auf, wie Protagonistin Kara ausgerechnet in dieser Gesellschaft Menschlichkeit erfahren will. Eine spannende Ausgangslage, die bereits im kurzen Trailer eine gewaltige Sogwirkung entfaltet und den Spieler emotional involviert.

Allein gegen alle

Die von der Schauspielerin Valorie Curry (bekannt aus *The Following* und *Veronica Mars*) verkörperte Kara erzählt in dem Trailer, dass sie der Cyberlife-Fabrik entkommen ist. Wie das genau passierte, ist noch unklar. Doch sie sagt, dass sie für ihre Freiheit gekämpft hat. Im Verlauf des Trailers sehen wir, wie Kara die Welt außerhalb der Fabrik kennenlernt und ihre Umgebung erkundet. Wie sie jeden einzelnen ihrer Sinne erforscht. Wie ein Kind streift sie mit der Hand an einem Zaun entlang, während die Menschen um sie herum mit Scheuklappen stur geradeaus marschieren. Als es anfängt zu regnen, breitet Kara die Arme aus und genießt jeden einzelnen kühlen Tropfen, der auf ihre synthetische Haut fällt, während die Passanten sofort die Regenschirme aufklappen oder ihre Androiden das für sie erledigen lassen.

Bei ihrem Gang durch die Stadt sieht sie immer wieder, wie die Menschen mit ihren Roboter-Helfern umgehen. Sie schreien sie an, stellen sie ab, schotten sie vollkommen vom sozialen Leben ab. Während die Menschen Kara gar nicht wahrnehmen, schauen die Androiden ihr verzweifelt und sehnsüchtig hinterher. Der Wunsch nach Freiheit wird immer deutlicher. Kara sinniert indes darüber, dass die Menschen sie schlichtweg als Ding ansehen – eine Ansicht, die auch sie selbst fast teilte, bis sie sich ihrer Gefühle bewusst wurde und nun das Recht auf ein freies Leben beansprucht. Der Trailer endet mit den bedeutungsschwangeren Sätzen: „Vielleicht werde ich die Welt verändern. Mein Name ist Kara, ich bin eine von ihnen. Dies ist unsere Geschichte."


Charakteristisch: Die Androiden sind an einem Symbol an der Schläfe erkennbar. Zudem werden sie gezwungen, ein Abzeichen an ihrer Kleidung zu tragen.



Trainspotting: Kara ist von der komplexen Welt um sie herum zunächst eingeschüchtert, doch schon bald gliedert sie sich in das Leben ein.


Schnupfengefahr: Während die Menschen sich unter Schirmen vor dem Regen verstecken, genießt Kara das kühle Gefühl auf ihrer Haut.


Sonniges Gemüt: Grafisch macht *Detroit* einen hervorragenden Eindruck. Vor allem die Lichteffekte und die Mimik der Charaktere sind grandios gelungen.

Revolution der Maschinen

Viel ist zur Story noch nicht bekannt, doch gerade aufgrund dieser Sätze lässt sich vermuten, dass Kara sich zu einer Art Revolutionsführerin der Androiden aufschwingt. Da David Cage bereits bestätigte, dass *Detroit*: *Become Human* spielerisch in die Fußstapfen seiner Werke *Heavy Rain* und *Beyond: Two Souls* treten wird, bedeutet das im Klartext, dass Karas Suche nach Menschlichkeit in einer emotional kalten Welt mehr Film als Spiel sein wird. Ähnlich wie im kürzlich erschienenen *Until Dawn* besteht das Gameplay in Quantic-Dream-Spielen zumeist aus filmreifen Cutscenes, in denen ihr unter Zeitdruck Entscheidungen trefft oder in Action-Passagen Quicktime-Events absolviert, sowie kleineren Abschnitten, in denen ihr die direkte Umgebung erkundet und Hinweise zusammensetzt. Spielerisch mag das nicht besonders fordernd sein, doch David Cage und sein Team schafften es bisher immer, den Spieler emotional zu involvieren. Wir stellen es uns jedenfalls hochspannend vor, wenn Kara für Mitgefühl, Gleichberechtigung und Freiheit kämpft, dabei jedoch Entscheidungen treffen muss, die sie doch wieder an ihrer angeblichen Menschlichkeit zweifeln lassen.

Ein paar Zweifel haben wir bisher nur an David Cages schreiberischem Geschick. So verstand er es zwar bisher immer, interessante Charaktere zu entwerfen und einen tollen Story-Aufhänger zu kreieren, doch im späteren Verlauf verhedderte er sich zunehmend in seinen Erzählsträngen. *Heavy Rain* litt später unter großen Logiklöchern und *Beyond: Two Souls* verstrickte sich zunehmend in absurdem übersinnlichem Story-Quark, der oftmals für Stirnrunzeln sorgte.

Ein Augenschmaus

Auch wenn ein wenig Skepsis ob der Story-Qualität mitschwingt, die Technik der Playstation-Konsolen beherrschen die Entwickler. *Beyond: Two Souls* sah schon unfassbar schön aus und quetschte jedes Quäntchen Rechenleistung aus der angestaubten PS3-Hardware, doch *Detroit: Become Human* scheint seinen Quasi-Vorgänger noch einmal in den Schatten zu stellen. Zwar zeigte man in dem Trailer kein Gameplay, die Szenen werden jedoch in In-Game-Engine dargestellt. Die Mimik der im Trailer auftretenden Figuren wirkt so lebensecht, dass die Grimassen der Charaktere aus *Until Dawn* nochmal eine ganze Spur lächerlicher wirken. Besonders beeindruckt waren wir zudem von den grandiosen Lichteffekten und dem realistisch anmutenden Regen.

Sollte David Cage nicht wieder die Logik der Geschichte irgendwelchen Twists unterordnen, kommt da ein ganz großes Exklusivspiel auf uns zu. **CD**

Die Einflüsse aus Film, TV und Literatur

Die Frage nach der Menschlichkeit von Androiden ist in der Popkultur mittlerweile tief verankert.

Blade Runner, 1982


Quelle: Warner Bros.

I, Robot, 2004


Quelle: 20th Century Fox

David Cage und sein Team von Quantic Dream sind nun wirklich nicht die ersten, die thematisieren, ob künstliches Leben fühlen kann. Dieser Frage nach Gefühlen von Robotern gehen bereits unzählige Filme, Serien und Bücher auf den Grund. Die meisten wurden dabei von Philip K. Dicks Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* und Isaac Asimovs Kurzgeschichtensammlung *Ich, der Robot* inspiriert. Während der Film *I, Robot* seine Handlung zwar auf Asimovs drei Gesetze der Robotik aufbaut und die Emotionen der Roboter thematisiert, ansonsten aber eher lose mit letztgenannter Vorlage zusammenhängt, verlässt sich der Kultfilm *Blade Runner* sehr auf die Grundthematik von Dicks philosophischem Roman. Die Replikanten werden hier zunächst als kalte Mörder ohne jegliches Empathieempfinden dargestellt, doch bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass die künstlichen Lebensformen mehr menschliche Regungen zeigen als die emotional abgestumpfte menschliche Gesellschaft. Sowohl das Buch als auch der Film sind zeitlose Klassiker des Science-Fiction-Genres.

Doch auch in vielen anderen Formen wird eine mögliche Menschlichkeit erschaffener Androiden thematisiert. In *Star Trek* werden dem Zuschauer immer wieder Andeutungen geliefert, dass der so berechnende Data von menschlichen Empfindungen heimgesucht wird. In dem Film *A.I. – Künstliche Intelligenz* hingegen werden wir Zeuge, wie ein Androiden-Junge lernt, Emotionen zu empfinden bevor er von den Menschen weggestoßen wird. Selbst in vermeintlich plumpen Action-Filmen wird immer wieder die Roboter-Gefühlsfrage aufgeworfen. Wir jedenfalls werden uns wohl ewig an ein Zitat aus *Terminator 2* erinnern. „Ich weiß jetzt, warum ihr weint, aber das ist etwas, das ich niemals tun kann."

Meinung



„Die Kara-Demo war schon toll, aber das hier sieht brillant aus!"

Christian Dörre Volontär

So oft ich mir aufgrund eines unsinnigen Twists oder eines enormen Logiklochs auch schon vor die Stirn geklatscht habe, die Spiele von Quantic Dream haben mich bisher immer begeistert. Die Thematik von wegen „Können Roboter Gefühle entwickeln?" wurde zwar schon oft genug durchgekaut, doch der Story-Aufhänger wirkt gepaart mit der bewegten Geschichte des Schauplatzes nicht nur frisch, sondern auch unglaublich intensiv. Die offensichtlichen Bezüge auf die Ausbeutung der Arbeiterklasse, die Sklaverei und auch die Gräuel der Nazi-Zeit haben mich direkt emotional involviert und kreieren eine Dystopie, die gleichzeitig spannend und abstoßend ist. Da ist es mir auch fast schon wurscht, dass *Detroit* rein spielerisch wohl nicht viel bieten wird.

Darauf basiert unsere Meinung:
Wir haben uns den Trailer von der Paris Games Week gefühlte tausend mal angesehen und jeden Frame einzeln analysiert.

Infos

HERSTELLER Sony

ENTWICKLER Quantic Dream
Das französische Team unter Leitung von David Cage erfreute uns bereits mit *Heavy Rain* und *Beyond*.

ALTERNATIVE The Walking Dead: Season 1
Auch das postapokalyptische Telltale-Adventure konfrontiert euch mit menschlicher Grausamkeit.

TERMIN TBA

Wertungstendenz





Visionär, Kreativgeist, Perfektionist: Der Franzose David Cage heißt mit bürgerlichem Namen eigentlich David De Gruttola. Der Leiter des Entwicklungsstudios Quantic Dream arbeitete zu Beginn seiner Karriere als professioneller Musiker.



Der Deutsche Christopher Schmitz, vorher bei Blue Byte in Düsseldorf für *Die Siedler* und *Anno* verantwortlich, kümmert sich als Director of Production um die operative Leitung von Quantic Dream.

David Cage und Quantic Dream

Meisterhafte Geschichten, große Gefühle und jede Menge Visionen

Was macht einen Visionär eigentlich aus? Seine Ideale? Der Wunsch nach Großem? Das Schaffen von etwas Neuem? Oder muss er frech sein, Kritik konsequent ignorieren und sich zur richtigen Zeit am richtigen Ort aufhalten? David Cage, Gründer und Chef von Quantic Dream, erfüllt all diese Kriterien – und rangiert damit irgendwo zwischen Genie und Wahnsinn.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper und Andreas Altenheimer


Motion-Capture: Ellen Page und Willem Dafoe bei den Aufnahmen zu *Beyond*. „In diesem Spiel geht es um Gefühle, Verlust, Schmerz, Trauer", erklärte Cage.


Im Regen: Emotionale, glaubhafte Charaktere sind ein Merkmal der Spiele von Quantic Dream. Ethan Mars ist seine Verzweiflung in *Heavy Rain* deutlich anzusehen.

REPORT | Bereits der Name ist Teil des selbst gebauten Ruhms des am 9. Juni 1969 im französischen Mühlhausen geborenen Videospieldesigners David Cage. Denn eigentlich heißt er David De Gruttola. Das schien ihm jedoch nicht einprägsam genug zu sein, um der Gamesbranche in Erinnerung zu bleiben. Ein fescher Ersatz musste also her. Mit „David Cage" wählte er ein markantes Pseudonym, das an Künstlernamen aus Hollywood erinnert.

David Cages Werdegang ist faszinierend, seine frühen Errungenschaften in der Spieleindustrie sind es allerdings nicht. Als David noch De Gruttola ist, liefert er drittklassige Soundtracks für ebenso drittklassige Videospiele wie *Super Dany* (1994) oder *Timecop* und *Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzalez* (beide 1995) ab. Überhaupt sind die Werke von De Gruttolas damaligem Auftraggeber Cryo für ihre meist schwache Qualität berüchtigt.

Bis 1997 geht es De Gruttola vor allem ums Geldverdienen, doch dann reift ein ehrgeiziger Wunsch in ihm heran: Warum nicht das ultimative Spiel entwickeln, das alle Genres vereint? Ein Action-Adventure-Hybrid, der Erkundungsabenteuer mit Ego-Shooter-Szenen und kurzweiligen Prügelspieleinlagen in ein futuristisches Sci-Fi-Korsett verpackt? Cryo reagiert mit Kopfschütteln und Unverständnis, das Konzept erscheint unmöglich realisierbar. De Gruttola lässt sich davon jedoch nicht beirren, sagt Cryo Adieu und riskiert viel: Er kratzt alle Ersparnisse zusammen, heuert ein Team von fünf Mann an und schustert mit seinem neuen Studio Quantic Dream innerhalb von sechs Monaten einen Prototypen zusammen, in dem eine frei steuerbare Figur durch eine von NPCs bevölkerte 3D-Stadt marschiert. Das Ergebnis ist offenbar so beeindruckend, dass der Franzose, der sich inzwischen David Cage nennt, einen Interessenten findet. Der Publisher Eidos nimmt ihn und seine Mitarbeiter unter Vertrag und gibt die Entwicklung eines Spiels in Auftrag: *Omikron: The Nomad Soul*.

Omikron: Sci-Fi à la David Cage

Der Bildschirm ist schwarz, als sich vor euch ein Portal öffnet. Heraus hechtet ein Mann namens Kay'l, der verzweifelt um Hilfe bittet. Nur ihr könnt seine Welt retten, weshalb ihr gemeinsam zurück durch das Portal springen sollt. Das wiederum funktioniert aber nur, wenn ihr eure Seele in seinen Körper verfrachtet …

Bereits diese Einleitung ist ein erzähltechnischer Zaubertrick, weil Polizist Kay'l durch die direkte Ansprache gleich zu Beginn von *Omikron: The Nomad Soul* die „vierte Wand" durchbricht. Ergo übernehmt ihr nicht die Rolle einer Figur, sondern „nur" die eines Körpers, in dem ihr selbst drinsteckt. Darüber hinaus werdet ihr früher oder später sterben und den Körper von Kay'l verlieren. Eure Seele wandert dann in einen anderen Wirt, der euch zum Zeitpunkt des Todes am nächsten steht.

Die Story spiegelt ungefähr wider, was Cage für Quantic Dreams Erstlingswerk vorschwebt. Die fremdartige, futuristisch angehauchte Welt könnte einem George-Orwell-Roman entsprungen sein. Die Bevölkerung unterliegt den strengen Regeln eines korrupten Regimes; jeder Bewohner besitzt eine Nummer anstatt eines Nachnamens. Kleine Delikte führen zu drakonischen, lebenslangen Haftstrafen, während brutale Mordfälle heimlich zu den Akten gelegt werden. Gleichzeitig macht ein Serienkiller die Gegend unsicher, der laut Augenzeugen einem monströsen Dämon gleicht.

Cage, schon damals Regisseur und Autor in Personalunion, bedient sich zahlreicher Klischees, obendrein wirken seine Dialoge arg naiv. Wirklich glaubhaft ist die Welt von *Omikron* zu keinem Zeitpunkt, trotzdem verströmt sie aufgrund ihrer Möglichkeiten enorme Faszination. Ihr könnt euch frei in der Stadt bewegen, löst ähnlich wie in einem Adventure Rätsel, dürft mit den passenden Schlüsseln jedes Gebäude betreten, verprügelt Schurken wie in einem Beat 'em Up und ballert euch durch kleine Shooter-Segmente. Zwar wirken insbesondere Letztere steif und unausgereift, aber das ist zweitrangig. Allein die Tatsache, dass mehrere Genres aufeinander abgestimmt sind und rudimentär funktionieren, macht das 1999 veröffentlichte *Omikron* zu einem Kultspiel. Nicht zuletzt weil die ungewöhnliche Kooperation mit Popstar David Bowie, der zwei Nebencharaktere verkörpert und die Musik beisteuert, zusätzlich das Interesse der Spieler weckt.

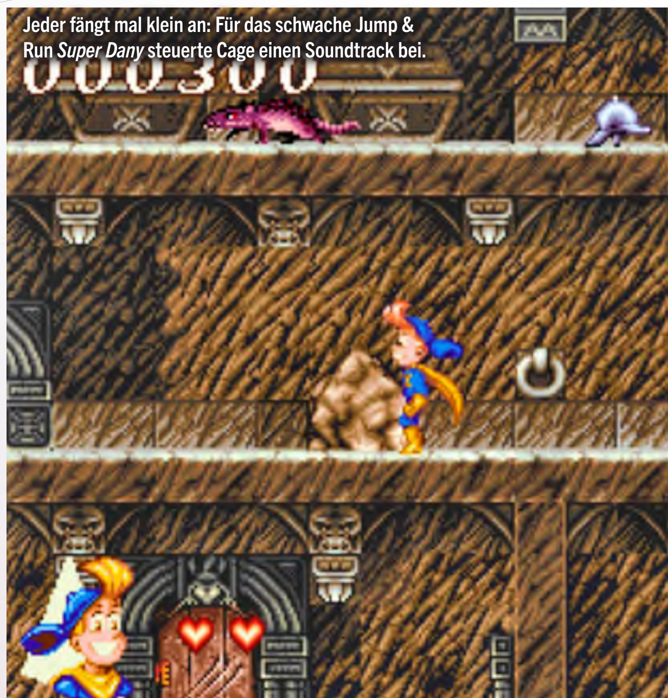
Trotz der vielen Programmfehler erlangt *Omikron* Geheimtipp-Status. Selbst die strengeren Kritiker zollen dem ambitionierten Projekt Respekt und drücken bei der schon für die damalige Zeit nicht besonders guten Steuerung ein Auge zu. Kommerziell erfolgreich ist das Spiel jedoch nicht: Die knapp 350.000 Einheiten, die von den PC- und Dreamcast-Versionen abgesetzt werden, enttäuschen Cage und seine Mitstreiter.

Eidos hingegen scheint zufrieden zu sein und verlangt innerhalb von zehn Monaten einen Nachfolger. Cage lehnt indes dankend ab – und geht das nächste Wagnis seiner Karriere ein: Er will lieber etwas völlig Neues erschaffen und Menschen ansprechen, die bis dato nichts mit Videospielen anfangen konnten. Dazu braucht er sechs Jahre, die Quantic Dream mangels festen Publishers fast nicht überlebt hätte. Zum Glück landet man am Ende beim altgedienten Label Atari, unter dem im Jahr 2005 das neue Werk veröffentlicht wird: *Fahrenheit*.


Blick ins Studio von Quantic Dream in Paris: Der Sechs-Mann-Betrieb von einst hat sich zum Triple-A-Entwickler mit über 170 Mitarbeitern gemausert.

Fahrenheit: Genre-Revolution

Der Bankangestellte Lucas Kane kann es nicht fassen: Er hat gerade einen Mann kaltblütig erstochen. Die



Jeder fängt mal klein an: Für das schwache Jump & Run *Super Dany* steuerte Cage einen Soundtrack bei.

Leiche liegt blutüberströmt vor ihm, das tödliche Messer hält er noch in der Hand. Kane kann sich nicht wirklich daran erinnern, was passiert ist. Er weiß nur eins: Sein Körper hat die Tat vollbracht, ohne dass er selbst etwas dagegen unternehmen konnte.

Die Polizisten Carla Valenti und Tyler Miles sollen den Fall aufklären. Während ihrer Ermittlungsarbeiten stoßen sie auf Hinweise und Spuren, die sie zu Kane führen. Schnell wird klar, dass alle drei an einem Strang ziehen. Schließlich will keiner von ihnen, dass eine geheimnisvolle Macht unschuldige Menschen bestialische Morde begehen lässt …

Die Geschichte von *Fahrenheit* (2005) ist im Grunde nichts Besonderes und die Charaktere sowie deren Motive stammen aus der tiefsten Mottenkiste. Der tragische Protagonist ist vom Bösen besessen, eine blinde Greisin dient als übernatürliche Ratgeberin. Dann gibt es da noch die kesse, aufgeschlossene Polizeibeamtin und mit dem Afroamerikaner Tyler Miles einen Basketball-Crack. Die Auflösung des Falls wirkt konstruiert und überhastet, die Dialoge strotzen nur so vor Plattitüden und Ungereimtheiten.

Kurzum: *Fahrenheit* leidet oberflächlich betrachtet unter ähnlichen Problemen wie *Omikron*. Doch abermals ist David Cage ein kleiner Klassiker gelungen, weil er mit seiner Inszenierung Barrieren durchbricht. Zum einen steuert ihr im Spielverlauf sowohl Kane als auch Valenti sowie Miles – und seid demnach gleichzeitig der Jäger und der Gejagte. Während ihr mit dem einen versucht, eure Spuren zu verwischen, müsst ihr mit den anderen ebendiese finden. All das gipfelt in einer Schlüsselszene, in der Kane entweder von Valenti oder von Miles befragt wird (was wiederum von euren zuvor getroffenen Entscheidungen abhängt) und ihr indirekt beide Seiten steuert.

Wobei „steuern“ in *Fahrenheit* ein weiträumig gefasster Begriff ist. In manchen Szenen könnt ihr euch ganz normal bewegen und Objekte benutzen. Letzteres beschränkt sich nicht auf schnödes Knöpfchendrücken: Ihr müsst vielmehr den rechten Analogstick in eine bestimmte Richtung bewegen, um beispielsweise eine Tür zu öffnen, eine Dialogoption auszuwählen oder euch vor dem Waschbecken stehend Wasser ins Gesicht zu schütten. Dieser Kniff sorgt für eine deutlich bessere Identifikation mit den Spielfiguren und somit eine dichtere Atmosphäre. In anderen Situationen gilt es, streng geskripteten Ereignissen zu folgen und vorgegebene Gamepad-Kommandos auszuführen. Solche Quick-Time-Events gehören bekanntlich zum Umstrittensten, was die Spielebranche je hervorgebracht hat. Aber selbst der größte Skeptiker muss neidlos anerkennen, dass sie in *Fahrenheit* richtig gut funktionieren und dem Spieler gekonnt vorgaukeln, die Geschicke selbst zu steuern.

Die erwähnte Schlüsselszene ist entsprechend zweigeteilt: Während ihr mit Kane per Dialogwahl entscheidet, ob ihr lügen, herumdrucksen oder die Wahrheit sagen wollt, kommen bei Valenti/Miles QTEs zum Einsatz. Euer Erfolg führt die Beamten zu Schlussfolgerungen, die ihr dann auch zu hören bekommt.

Die bisherigen Werke von Quantic Dream

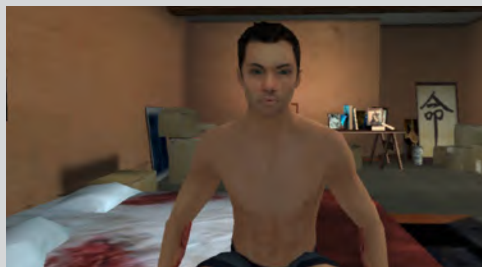


OMIKRON: THE NOMAD SOUL

JAHR: 1999

PLATTFORM: PC, Dreamcast

DARUM GEHT'S: Ihr landet in einer fremden, futuristischen Welt, die insgeheim von Dämonen unterwandert wurde. Eure Seele durchwandert im Spielverlauf mehrere Körper. Die offene Spielwelt ist frei erkundbar und wird von über 100, aufwendig synchronisierten Figuren bevölkert.

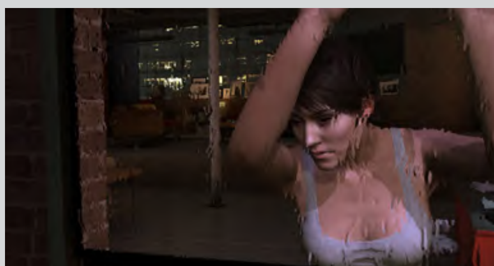


FAHRENHEIT

JAHR: 2005

PLATTFORM: Playstation 2, Xbox, PC

DARUM GEHT'S: In diesem übernatürlich angehauchten Krimi seid ihr sowohl der Jäger als auch der Gejagte. In New York begehen ganz normale Menschen ohne erkenntlichen Grund kaltblütige Morde, gleichzeitig sinken aus ebenso unerklärlichen Gründen die Temperaturen immer weiter in den Keller.



HEAVY RAIN

JAHR: 2010

PLATTFORM: Playstation 3

DARUM GEHT'S: Vier völlig unterschiedliche Protagonisten sind auf der Jagd nach dem mysteriösen Origami-Killer, der Kinder entführt und bestialisch umbringt. Je nachdem wie ihr euch in einigen Schlüsselsituationen entscheidet, erlebt ihr eine andere der zahlreichen verschiedenen Endsequenzen.

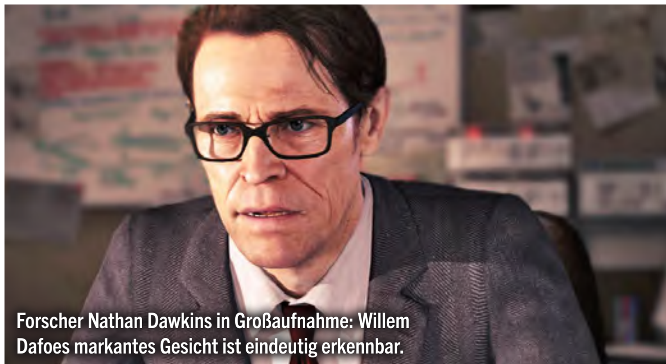


BEYOND: TWO SOULS

JAHR: 2013

PLATTFORM: Playstation 3

DARUM GEHT'S: Jodie, verkörpert von Star-Schauspielerin Ellen Page, lebt von Geburt an mit dem Geisterwesen Aiden. Das macht sie zu einer Gefahr für normale Menschen, aber auch zu einer interessanten Rekrutin für die CIA. Mit Willem Dafoe in der Rolle des Forschers Nathan Dawkins wirkt ein weiterer bekannter Hollywood-Mime mit.


Forscher Nathan Dawkins in Großaufnahme: Willem Dafoes markantes Gesicht ist eindeutig erkennbar.


Bad Day: Zu Spielbeginn von *Fahrenheit* geschieht ein Mord, der das Leben des Bankangestellten Lucas Kane auf ewig verändert.

Eine Inszenierung wie im TV

Der zweite Aspekt, der *Fahrenheit* von anderen Spielen der damaligen Zeit unterscheidet, ist die grafische Darstellung. Die ständigen Perspektivenwechsel erinnern weniger an ein klassisches Spiel denn vielmehr an einen professionell geschnittenen Film. Des Weiteren hat Cage massiv bei der Fernsehserie *24* abgekupfert und zeigt viele Ereignisse aus verschiedenen Kameraeinstellungen in Form von Bild-in-Bild-Collagen.

Zu guter Letzt will Quantic Dream dem Spieler das Gefühl geben, er könne mit seinen Handlungen die Geschichte beeinflussen. Im Grunde beschränken sich die Unterschiede auf kurze Momente und wenige Dialogzeilen, die oftmals in der gleichen Szene zum Tragen kommen. Aber es ist durchaus faszinierend, welche Möglichkeiten allein in der ersten Szene stecken: Ihr müsst ungesehen aus dem kleinen Restaurant entkommen, in dessen Gästetoilette „ihr" den Mord begangen habt. Wahlweise verwischt ihr so gut es geht eure Spuren, kehrt eiskalt zu eurem Tisch zurück, um eure bestellte Mahlzeit zu beenden, oder flieht völlig panisch und blutverschmiert durch die Hintertür.

Dieser Detailgrad macht *Fahrenheit* zu etwas Besonderem und ist sogar Teil der Herausforderung. Sämtliche Spielfiguren haben einen Stresspegel, der von völlig entspannt bis am Boden zerstört reicht. In letzterem Fall gibt der Charakter auf und das Spiel ist vorbei. Als Ausgleich könnt ihr euch zahlreichen trivialen Aktionen widmen, die euren Stresslevel senken, darunter Milch trinken, duschen oder aufs Klo gehen.

Fahrenheit ist beileibe nicht perfekt und steckt genau wie *Omikron* voller Bugs. Aber Quantic Dream hatte etwas erschaffen, woran viele Hersteller zuvor gescheitert waren: einen funktionierenden Interactive Movie. Ihr spielt im Prinzip einen „Film", in dem ihr euch trotzdem in die Rolle der Protagonisten hineinversetzt fühlt und den Plot-Verlauf beeinflussen dürft. Die Ironie dahinter: Cage und sein Team brauchten dafür keine real gefilmten Schauspieler, sondern erreichten ihr Ziel mit kantigen Polygonfiguren.

Cages ursprünglich angepeilter Plan geht auf: Durch die Fokussierung auf Geschichte, Erzählung und Emotionen lockt *Fahrenheit* neue Kunden an, die Video- und Computerspiele zuvor nicht sonderlich ernst genommen hatten. Das Spiel verkauft sich über einen erstaunlich langen Zeitraum und kommt am Ende immerhin auf gut eine Millionen Exemplare – in Anbetracht des Genres durchaus beachtlich.

Damit ist der Kurs für Quantic Dream endgültig abgesteckt und die Richtung für den nächsten Hit vorgegeben: Große Gefühle müssen es sein. Praktischerweise klopft mit Sony – sicherlich auch dank der bemerkenswerten Grafikdemo *The Casting* (siehe Kasten) – ein Triple-A-Hersteller an die Studiotür von Quantic Dream. Cage und Co. werden für die exklusive PS3-Produktion *Heavy Rain* verpflichtet, die 2010 in den Handel kommt.

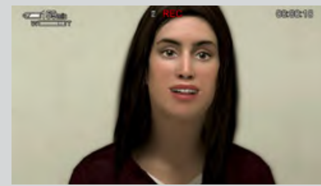
Emotionenflut in Heavy Rain

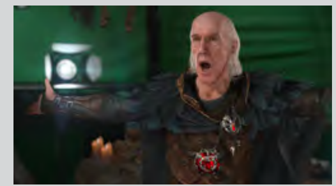
Ethan Mars ist ein bedauernswerter Kerl: Der eine Sohn kam vor Jahren bei einem Unfall ums Leben, der andere wird von einem Psychopathen entführt, der als der Origami-Killer durch die Presse geistert. Genau den möchte auch Scott Shelby dingfest machen: Der ehemalige Polizeibeamte arbeitet inzwischen auf eigene Faust als Privatdetektiv, während FBI-Agent Norman Jayden mithilfe futuristischer Technologie auf die Jagd geht. Das Quartett wird von Madison Paige komplettiert, einer neugierigen Journalistin, die durch Zufall im gleichen Hotel übernachtet wie Ethan und aufgrund ihrer Neugierde der Sache nachgeht.

Ähnlich wie in *Fahrenheit* steuert ihr die vier Protagonisten von *Heavy Rain* abwechselnd und zunächst ohne direkten Zusammenhang. Der schwierigste Part gebührt Ethan, der vom Entführer seines Sohnes geheime Nachrichten erhält und fünf Prüfungen unterzogen wird. Bereits die erste Aufgabe gleicht einem Himmelfahrtskommando: Er soll mit seinem Auto fünf Meilen in Höchstgeschwindigkeit auf der Gegenfahrbahn fahren, um einen Hinweis für den Verbleib seines Sohnes zu erhalten.

Die Filme von Quantic Dream


Kara: Die beeindruckende Tech-Demo Kara gab schon 2012 einen Ausblick auf das kommende *Detroit: Become Human*.


The Casting: Quantic Dream präsentierte auf der E3 2006 einen Trailer, aus dem später *Heavy Rain* hervorging.


The Dark Sorcerer: Die Grafik ist kaum noch von der Realität zu unterscheiden. Man zeigte die PS4-Demo auf der E3 2013.

Ein Jahr nach *Fahrenheit* sorgte Quantic Dream mit der Technikdemo *The Casting* für Aufsehen. Eine junge Frau schildert darin die Gefühle ihrer großen Liebe. Sie erklärt, wie sich die Beziehung durch den grauen Alltag veränderte, und berichtet von den Selbstmordgedanken, die sie bekam, nachdem sie von der Geliebten ihres Partners erfahren hatte. Am Ende hält sie eine Knarre in die Kamera und ist fest entschlossen, sich an ihrem Mann zu rächen. Das i-Tüpfelchen: Die zu Beginn eingeblendete Filmklappe suggeriert, dass die Frau für einen Film namens *Heavy Rain* vorspricht. Der Monolog selbst war später im fertigen Spiel zwar nirgends zu finden, jedoch ähnelt die Dame aus *The Casting* fatal Lauren Winter, einem der wichtigsten Nebencharaktere von *Heavy Rain*. Besonders gewitzt ist der Ansatz, die zentrale Figur als Schauspielerin zu bezeichnen, die innerhalb weniger Minuten von Freude über Verzweiflung bis zur Wut springt und eine beeindruckende Gratwanderung zwischen Überdramatisierung und Glaubwürdigkeit abliefert.

2012 klotzte Quantic Dream mit einer weiteren Tech-Demo namens *Kara*, die wir euch in der *Detroit*-Vorschau ja bereits näher vorgestellt haben. Mit *The Dark Sorcerer* entwickelte Quantic Dream schließlich für die E3 2013 eine Demo für die PS4, die mit zwölf Minuten länger ausgefallen ist als die anderen beiden. David Cage sagte darüber in gewohnt unbescheidener Manier: „Es ist das Minimum, das du aus der Konsole herausholen kannst." Auf den ersten Blick zeigt sie einen schnöden Fantasyfilm, in dem ein Zauberer einen bösen Dämon beschwört. Doch auf einmal verspricht sich der Magier, fängt zu fluchen an und fällt völlig aus der Rolle. Plötzlich fängt die Kamera keine düstere Höhle mehr ein, sondern ein Filmset mit einer notdürftig zusammengestellten Kulisse und massig grünen Wandflächen. Der Zauberer entpuppt sich – ähnlich wie die Frau in *The Casting* – als Schauspieler und verwickelt den Regisseur in eine Diskussion über seine Rolle. Spätestens nach dem Versprecher ist die Mimik der Figur verblüffend realistisch: Gerade weil Quantic Dream keine glatt geschminkte Schönheit, sondern einen alten Mann zeigt, wirken Animationen und Gesichtsausdrücke nahezu perfekt. Des Weiteren ist die Demo erstaunlich lustig – bleibt zu hoffen, dass *The Dark Sorcerer* irgendwann als Grundlage für ein Spiel dient.

Zwischen Ruhm und Detailvernarrtheit



Angelo Badalamenti: Der US-Komponist steuerte für *Fahrenheit* einen Großteil der Musik bei.



David Bowie: Der Brite komponierte sechs Songs für *Omikron*, zudem ließ er sich als singende Polygonfigur verewigen.



Betthupferl: David Cage mag es explizit, in seinen Spielen gibt es zahlreiche Sexszenen – bei einem europäischen Entwickler ist dies aber auch längst kein Tabu mehr.

Man kann David Cage einiges vorwerfen, aber bestimmt keine Berührungsängste. Jeder weiß, dass er namhafte Schauspieler wie Ellen Page oder Willem Dafoe für sein 2.000 Seiten dickes *Beyond*-Drehbuch gewinnen konnte. Doch bereits im Zuge von *Omikron: The Nomad Soul* zog Cage Berühmtheiten auf seine Seite. Laut einer Anekdote wollte sich der Gamesdesigner nur kurz mit Musikerlegende David Bowie treffen und ihn um die Erlaubnis fragen, ein bis zwei seiner Songs benutzen zu dürfen. Bowie lehnte jedoch ab – und bot stattdessen einen von Grund auf neuen Soundtrack an. Zusätzlich wurde Bowies Konterfei für zwei Nebencharaktere verwendet, während das Abbild seiner Frau Iman Abdulmajid als eine der spielbaren Figuren herhält. Für *Fahrenheit* konnte Cage keinen echten Star gewinnen, aber auch dort steckt ein großer Name drin, wenn man genau hinschaut. Oder besser „hinhört", denn die Musik stammt größtenteils von Angelo Badalamenti, dem Stamm-Komponisten von Filmregisseur David Lynch (*Twin Peaks*, *Mulholland Drive*).
Cage wird ein hässlicher Hang zu Ruhm und Selbstverliebtheit nachgesagt. Bereits in *Omikron* bezeichnet er sich im Vorspann vollmundig als „Director", was anno 1998 in Anbetracht seines dünnen Portfolios schon großspurig klingt. Acht Jahre später inszeniert er sein digitales Abbild in *Fahrenheit* als Tutorial-Ratgeber und übernimmt persönlich das Motion Capturing von Lucas Kane. Beide Beispiele deuten an, dass Cage am liebsten alles selbst machen würde – unabhängig davon, ob er für die jeweilige Aufgabe geeignet ist. Bleibt zu guter Letzt seine Vernarrtheit in Details, die teilweise bizarre Züge annimmt. So lässt er die Figuren Ethan Mars und Madison Paige für *Heavy Rain* vollkommen unbekleidet in 3D modellieren – wohlgemerkt inklusive ihrer primären Geschlechtsteile, die man im fertigen Spiel gar nicht sieht.

Die Prüfungen sind harter Tobak und die Grundessenz dafür, warum in *Heavy Rain* ein Meisterwerk steckt. Wieder ist die Benutzerführung ein Mix aus direkter Steuerung, QTE-Actionszenen und kontextsensitiven Aktionen. Letztere beschränken sich jedoch nicht mehr auf das Bedienen des Analogsticks, sondern nutzen gnadenlos die Bewegungssensoren des Sixaxis-Controllers der PS3 aus. Die Vorgaben, nach denen ihr das Pad längs, quer oder kippend führen müsst, sind fantastisch choreografiert und sorgen für ein sensationelles Mittendrin-Gefühl.

Was Quantic Dream bereits in *Omikron* und *Fahrenheit* andeutete und woran nahezu alle anderen Entwickler zuvor scheiterten, wird mit *Heavy Rain* endlich Realität: Es berührt den Spieler auf eine höchst emotionale Weise. Ihr freut euch, während ihr im Prolog mit Ethans Kindern spielt. Ihr leidet, wenn er sich seinen kleinen Finger abschneiden soll. Ihr geratet in Panik, wenn ihr euch als Madison in eurer abgedunkelten Wohnung gegen unbekannte Angreifer verteidigen müsst. Ihr bekommt Gewissensbisse, weil ihr einen unbewaffneten Mann erschießen sollt. Gewissensbisse … in einem Videospiel, wohlgemerkt!

Quantic Dreams Zelebration trivialer Kleinigkeiten wird in *Heavy Rain* konsequent ausgebaut. Diesmal könnt ihr Zähne putzen, die Windeln eines Babys wechseln oder euch ans Zeichenbrett setzen. Zwar gibt es keinen Stresspegel wie in *Fahrenheit*, der gesenkt werden muss. Jedoch sind die Details für sich betrachtet faszinierend genug, weshalb ihr sie ganz von alleine und ohne Aussicht auf eine Belohnung ausprobiert.

Wieder stehen euch zahlreiche Dialogoptionen zur Verfügung, mit denen ihr zwar nicht den groben Verlauf der Geschichte, aber zumindest einige Details und vor allem das Finale beeinflusst. So können alle Protagonisten in den unterschiedlichsten Kombinationen sterben, überleben oder gar mit einem Happy End rechnen.

Die real wirkende Mimik der Charaktere und die grafisch dramatisch aufgebohrte Kulisse tragen zur Gesamtwirkung ebenso bei wie der mit dem BAFTA-Award ausgezeichnete Score des 2013 verstorbenen kanadischen Filmmusikkomponisten Normand Corbeil, der zuvor schon an *Fahrenheit* mitgewirkt hatte. Bis heute ungeschlagen ist gar der Szenenschnitt, der jedem oscarprämierten Actionthriller Konkurrenz macht.

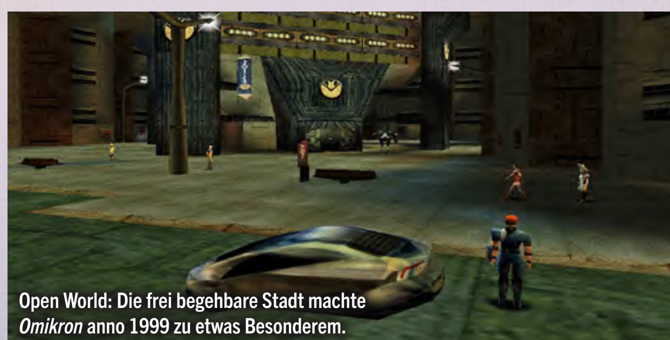
Die Zaubertricks eines Regisseurs

Ist *Heavy Rain* der perfekte Interactive Movie? Liebe Güte, nein! Anscheinend gehören ärgerliche Ungereimtheiten und seltsame Designentscheidungen zur Firmenphilosophie von Quantic Dream. Keine Bange: Wir verraten nicht, wer der Origami-Killer ist. Aber kaum eine Auflösung hat die Spielergemeinde so sehr gespaltet wie diese. Die einen halten sie für brillant, weil Cage mit einer faustdicken Überraschung aufwartet. Die anderen bezeichnen ihn als Cheater, der die Auflösung über weite Strecken mit unlauteren Mitteln verschleiert. Die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo dazwischen: In der Tat trickst Cage, um den Täter möglichst lange geheim zu halten – allerdings auch nicht mehr als der typische Regisseur eines millionenschweren Hollywood-Streifens.

Ebenfalls umstritten sind die Blackouts, unter denen Ethan zu Spielbeginn leidet. Nach einem davon steht er plötzlich mit einer Origami-Figur in der Hand mitten auf der Straße und wird beinahe von einem Laster überfahren. Ursprünglich sollte Ethan nämlich eine spirituelle Verbindung mit dem Killer haben, was die Figur in seiner Hand erklärt. Zum Glück hat Quantic Dream diesen übernatürlichen Ballast rechtzeitig über Bord geworfen. Aber warum hat man diese eine Szene drin gelassen?

Die konstruiert klingenden Dialoge? Geschenkt. *Heavy Rain* ist ein emotional aufwühlender Thriller, der eher fesselnd als authentisch sein möchte. Demnach ist es nur gerecht, dass die Macher eine adäquate Belohnung für ihre Wahnsinnsarbeit erhielten: Mit mehr als drei Millionen verkauften Einheiten ist *Heavy Rain* einer der bis heute lukrativsten Interactive Movies überhaupt.

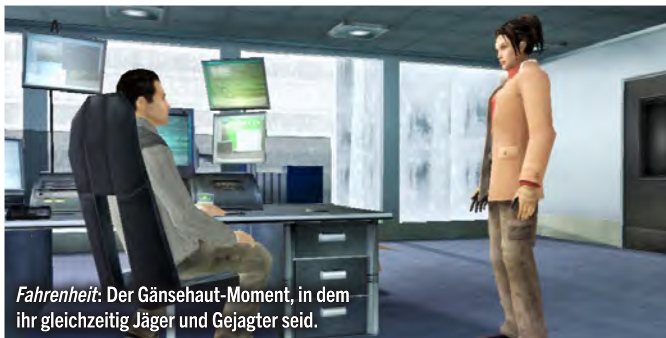
Heavy Rain war der endgültige Beweis dafür, dass Spiele dieser Art nicht nur funktionieren, sondern auch einen Markt haben. Das zwei



Open World: Die frei begehbare Stadt machte *Omikron* anno 1999 zu etwas Besonderem.



***Beyond*: David Cage über die Zusammenarbeit mit Schauspielerin Ellen Page: „Ich wollte Ellen, keine andere. Ellen – oder es hätte das Spiel nicht gegeben."**


Fahrenheit: Der Gänsehaut-Moment, in dem ihr gleichzeitig Jäger und Gejagter seid.


Typisch europäisch: Bereits in *Omikron* besaßen die Franzosen keine Scham, halbnackte Polygonfrauen zu modellieren.

Jahre später erschienene und noch beliebtere *The Walking Dead* von Telltale Games, das bei Inszenierung und Konzept deutlich von Quantic Dreams Hit abgekupfert hat, unterstreicht diesen Trend.

Zum Glück lässt sich David Cage nach dem Erfolg von *Heavy Rain* nicht zu der Idee hinreißen, eine direkte Fortsetzung zu schreiben. Nein, er beginnt stattdessen erneut von vorne und stürzt sich zum vierten Mal auf eine komplett neue Geschichte. Immerhin bleibt Quantic Dream diesmal dem Publisher treu und arbeitet abermals für Sony.

Hollywood-Feeling mit Beyond

Gibt es ein Leben nach dem Tod? Die Wissenschaftler Nathan Dawkins und Cole Freeman haben zumindest ein Portal zur Infraworld gefunden, in der die Seelen aller Verstorbenen verbleiben. Unterstützt wird ihre Arbeit von einem kleinen Mädchen namens Jodie Holmes, das seit seiner Geburt mysteriöse Ereignisse erlebt. Kein Wunder: Jodie ist untrennbar mit einem unsichtbaren Wesen verbunden, das sie Aiden nennt. Einerseits weiß Jodie, dass Aiden sie mit aller Macht vor jeder Gefahr beschützt. Andererseits besitzt er seinen eigenen Willen, weshalb sie immer wieder Ärger bekommt und für Außenstehende eine unkontrollierbare Gefahr darstellt.

Auf den ersten Blick ist *Beyond: Two Souls* kaum anders als *Heavy Rain*. Wieder wird der Fokus auf das Erzählen der Geschichte gelegt, wieder soll der Spieler trotz vieler geskripteter Szenen glauben, dass er die Zügel in der Hand hält. Doch diesmal steuert er „nur“ zwei Charaktere: Jodie und … Aiden! Während Jodie ganz normal läuft, spricht und Dinge anfasst, müsst ihr euch Aiden wie einen Geist vorstellen, der selbst durch dicke Mauern schweben kann. Gleichzeitig besitzt er die Fähigkeit, Objekte zu manipulieren. Er kann beispielsweise Regale umwerfen, Fernseher anschalten oder verschlossene Türen öffnen. Einzige Einschränkung: Aiden ist an Jodie gekettet und darf sich nicht allzu weit von ihr entfernen.

Beyond: Two Souls umspannt mehrere Abschnitte von Jodies Leben, die in einer unsortierten anstatt chronologischen Reihenfolge abgehandelt werden. Rein spielerisch betrachtet ist es eine typische Quantic-Dream-Arbeit: Ihr müsst euch auf der einen Seite mit trivialen Aufgaben auseinandersetzen, indem ihr beispielsweise für ein Date die passenden Klamotten aussucht und ein schmackhaftes Essen zubereitet. Auf der anderen Seite wird Jodie dank ihrer sonderbaren Verbindung mit Aiden vom CIA ausgebildet und in Kriegsgebiete geschickt.

Anders als bei *Fahrenheit* und *Heavy Rain* gewähren euch die meisten Actionsequenzen mehr Freiheit. Ihr könnt frei umherlaufen, in Deckung gehen und dank Aiden jedem Schurken buchstäblich den Hals umdrehen. Phasenweise erinnern die Einsätze an eine simple Version von *Metal Gear Solid*, was durchaus reizvoll ist und atmosphärisch sehr gut funktioniert. Allerdings hat Quantic Dream eine sehr gewagte Konzeptentscheidung getroffen, an der sich die Geister scheiden: Ihr könnt weder sterben noch verlieren.

Selbst wenn ihr an einer Stelle zu lange zögert, dann wird Jodie automatisch irgendeine Aktion ausführen. Die mag nicht besonders souverän aussehen, aber letztlich geht es weiter. Man könnte deshalb bemängeln, dass *Beyond: Two Souls* gar nicht in der Lage ist, Spannung aufzubauen, wenn man sowieso weiß, dass einem nichts passiert. Es stellt sich die Frage: Haben es die Franzosen übertrieben und auf Kosten des Spielgehalts zu sehr auf den Massenmarkt geschielt?

Konsequenzen ohne Ende

Wir fassen zusammen: In *Omikron* hat der Tod direkt Auswirkung auf die zu steuernde Spielfigur. In *Fahrenheit* könnt ihr in den QTE-Szenen oder aufgrund von zu viel Stress scheitern. *Heavy Rain* kommt zwar ohne „Game Over“-Bildschirm aus, allerdings wird das Ende massiv von der Anzahl der Fehler, die ihr bei Ethans Prüfungen begeht, beeinflusst. Außerdem gibt es einige Szenen, in denen Madison Paige frühzeitig den Löffel abgeben kann. *Heavy Rain* birgt wenige Möglichkeiten des Versagens, aber die vorhandenen sind bedrohlich genug.

Beyond: Two Souls geht hinsichtlich der Entscheidungen einen anderen, subtileren Schritt. Die Antwort liegt in Aiden begraben, mit dem ihr massiv den Tonfall der Geschichte beeinflusst. Dazu ein Beispiel: Jodie wird in einer Szene auf einen Kindergeburtstag eingeladen und aufgrund ihrer Eigenheiten gemobbt und eingesperrt. Ihr bestimmt nun als Aiden, wie ihr euch rächt: Wollt ihr einfach nur ein paar Sachen durch die Gegend wirbeln, um die fiesen Kinder zu erschrecken? Oder werft ihr mit Messern nach ihnen und steckt die Vorhänge in Brand? Beide Versionen führen zum selben Ausgang, doch der Unterschied ist mit zwei Filmfassungen vergleichbar, von denen die eine ohne Altersbeschränkung durchgeht und die andere mit einer Altersfreigabe „Ab 16“ versehen ist.

Dazu kommt eine erneut grandiose Inszenierung, die vor allem durch die sehr gut vorgetragenen Dialoge profitiert. Kein Wunder, mit Ellen Page (*Juno*, *Inception*) als Jodie und Willem Dafoe (*Spider-Man*, *Platoon*) als Nathan hat David Cage zwei hochkarätige, oscarnominierte Schauspieler verpflichtet, die sichtlich ihr Handwerk verstehen. Dank modernster Motion-Capture-Technologie sehen die virtuellen Abbilder den Originalen zudem unglaublich ähnlich. Hinzu kommt ein weiteres Mal ein erstklassiger Soundtrack, den Lorne Balfe gemeinsam mit Normand Corbeil komponiert und den Hans Zimmer produziert hat.

In Sachen Verkaufszahlen stellt *Beyond: Two Souls* den ersten Rückschritt in der Geschichte von Quantic Dream dar. Im Vergleich zu *Heavy Rain* gingen laut VGChartz.com mit rund 1,66 Millionen verkauften Exemplaren nur ungefähr halb so viele Spiele über die Theke.

Die Zukunft beginnt in Detroit

Ungeachtet dessen blicken David Cage und Quantic Dream in eine verheißungsvolle Zukunft. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Mit dem Ende Oktober auf der Paris Games Week enthüllten *Detroit: Become Human* bleibt der Spielevisionär seiner Agenda treu, genau das umzusetzen, was er sich vorstellt. Die Phrase „Das geht so nicht!“ existiert in seinem Sprachschatz anscheinend nicht, weshalb er ungeachtet seiner Möglichkeiten Städte in 3D modelliert, klischeebeladene Dialoge schreibt oder den „Game Over“-Bildschirm ins Altersheim schickt.

Es ist diese Sturheit, stets weiterzumachen, sich immer wieder neu zu definieren, gleichzeitig seiner Linie treu zu bleiben und sich nicht in seine Arbeit reinreden zu lassen, die den Mann zu einem der besten Spieledesigner seiner Generation machen. Man könnte dem 46-Jährigen zwar vorwerfen, dass er womöglich besser Filmregisseur geworden wäre, anstatt Videospiele zu produzieren. Doch dann hätten wir auf einige der innovativsten Spiele der letzten Jahre verzichten müssen. Man darf gespannt sein, welche Überraschungen er uns noch bescheren wird. **BPF/ALT**

Hektik: Bei aller Fokussierung auf Teamwork: Sonderlich taktisch kommt *Overwatch* nicht daher – die Gefechte sind meist schnell und chaotisch. Uns taugt's!

Alle Bilder: Blizzard



Overwatch

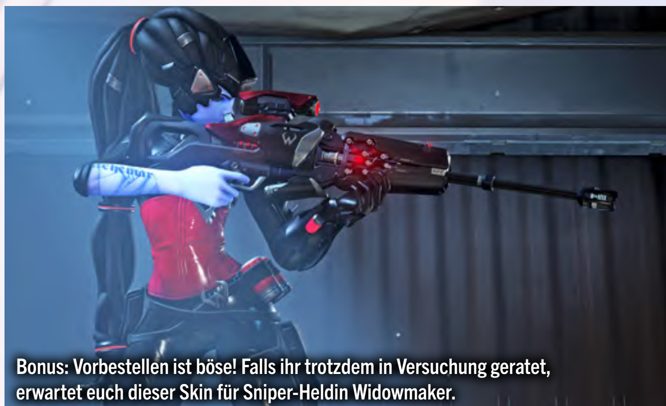
Blizzards erste Shooter-Gehversuche – nun dürfen auch PS4-Zocker live dabei sein.

EGO-SHOOTER | Auf der Blizzcon bestätigte Blizzard das, was viele bereits im Vorfeld vermuteten: Der Team-Shooter *Overwatch* erscheint auch für PS4 und Xbox One. Auf dem PC läuft seit einigen Wochen sogar bereits die geschlossene Beta-Phase. Bis auch PS4-Zocker in den Genuss von *Overwatch* kommen, wird allerdings noch einige Zeit vergehen: Der Release soll spätestens im Juni 2016 erfolgen, ob auch Konsoleros in den Genuss einer Beta kommen, ist noch fraglich. Das Warten lohnt sich allerdings, so viel können wir euch nach mehreren Stunden mit der PC-Version verraten.

Experimentierfreude geweckt

Bis der Funke auf uns übersprang, stand vor allem Rumprobieren auf dem Plan: 18 Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen stehen in der Beta-Version zur Auswahl. Die einzelnen Heroen sind einer der vier Klassen Offensiv, Defensiv, Tank und Unterstützung zugeordnet. Ein gemischtes Team mit mindestens einem Held jeder Klasse wird empfohlen, aber die Wahl liegt bei euch. Wer mit sechs Scharfschützen in die Schlacht ziehen möchte, nur zu! Anders als in MOBAs könnt ihr die Helden während der laufenden Partie wechseln. Es besteht also kein Anlass, nicht experimentierfreudig zu sein.

Zu Beginn empfiehlt sich der Held Soldier 76. Der mit einem Impulsgewehr bewaffnete Soldat entspricht aufgrund seines Sprint-Talents und heilenden Kraftfelds am ehesten dem Typus Allrounder. Erfahrene *UT*- und *Quake*-Veteranen werden hingegen mit der Ägypterin Pharah ihre Freude haben, die mit dem Raketenwerfer verhee-



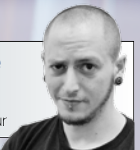
Bonus: Vorbestellen ist böse! Falls ihr trotzdem in Versuchung geratet, erwartet euch dieser Skin für Sniper-Heldin Widowmaker.



Autsch: Auf eine derart kurze Distanz sind die zwei Inferno-Schrotflinten des finsteren Reaper absolut tödlich. Haltet den Kerl lieber auf Distanz!


Fünferpack: Käufer der Origins-Edition erhalten unter anderem diese fünf Skins. PS4-Nutzer haben eh keine Wahl, denn die 40-Euro-Standard-Edition erscheint nur für PC.

Meinung



„Taugt sogar für alte Säcke wie mich!“

Nico Balletta* Redakteur

Mal abgesehen davon, dass *Overwatch* schon am ersten Tag der Beta fertiger und ausgereifter wirkte als so mancher AAA-Titel nach dem obligatorischen Day-1-Patch, macht Blizzards Team-Shooter schon jetzt einfach nur Spaß. Match suchen, Held wählen, ab ins Getümmel! Das Tolle daran: Es gibt für wirklich jeden Geschmack und Spielertyp den passenden Helden und dank der durch die Bank verschiedenen Mechaniken haben nicht nur alteingesessene Shooter-Veteranen eine Chance auf Erfolg. Allein die sechs Offensiv-Charaktere spielen sich komplett unterschiedlich, von Tanks, Supportern und Defensiv-Recken ganz zu schweigen. Bleibt nur abzuwarten, was sich Blizzard bis zum Release noch in Sachen Rangsystem und Langzeitmotivation einfallen lässt.

*Nico ist Redakteur für unser Schwestermagazin PC Games MMORE, privat aber vor allem auf der PS4 daheim.

renden Umgebungsschaden anrichtet und sich dank Senkrechtstarter-Fähigkeit in luftige Höhen katapultiert. Aus sicherer Distanz agiert Zwerg Tobjörn, der einen autonomen Geschützturm platzieren kann. Und seid ihr ein echter Teamplayer, spielt ihr Mercy und heilt verwundete Kameraden auf dem Schlachtfeld oder verstärkten deren Schadenswirkung. Dieser Variantenreichtum ist eine der Stärken von *Overwatch*. Jeder Held ist prinzipiell wertvoll und spielt sich dank unterschiedlicher Fähigkeiten anders. *Overwatch* hat für nahezu jeden Spielertyp den richtigen Helden parat.

Teamplay ist essenziell, das lernen wir schon sehr früh. Wer blind ins Feindfeuer rennt und das Zeitliche segnet, wird nach einigen Sekunden in der Basis wiederbelebt, die jedoch meist weit vom Zielpunkt entfernt liegt. Bis man wieder die Front erreicht, verstreichen unter Umständen wertvolle Sekunden, die über Sieg und Niederlage entscheiden können. Doch Kamikaze-Aktionen müssen nicht grundsätzlich schädlich sein. Etwa, wenn ihr nach eurem Ableben einen anderen Helden wählt, der in der aktuellen Spielsituation vorteilhaft erscheint. Als wir zum Beispiel partout nicht am Schutzschild des Tanks Reinhardt vorbeikamen, entschieden wir uns kurzerhand, Tracer zu spielen. Die zierliche, aber sehr agile Kämpferin kann sich mittels Kurzstrecken-Teleport einfach durch die Barriere beamen und Reinhardt mit wenigen Treffern von hinten erledigen. Problem gelöst.

Kurzweilige Spielmodi

Sechs optisch abwechslungsreichen Karten und die beiden Spielmodi Punkteroberung und Frachtbeförderung bieten Raum, um die Helden zu testen. Welchen Modus ihr spielt, wird von der jeweiligen Map bestimmt. In Punkteroberung verteidigen wir eine farblich gekennzeichnete Zone vor dem gegnerischen Team, während in Frachtbeförderung ein Raumgleiter zu einem bestimmten Punkt auf der Karte geleitet werden muss. Das Fahrzeug bewegt sich aber nur, wenn Teamkameraden in unmittelbarer Nähe stehen. Beide Spielmodi sind kurzweilig, Partien dauern keine zehn Minuten und das Ziel verliert ihr aufgrund der



Teamwork: Abstimmung ist auch bei *Overwatch* das A und O. Mit Sanitäterin Mercy im Rücken fühlen sich Bogenschütze Hanzo und Jetpack-Dame Pharah gleich sicherer.




Saugut drauf: Der dicke Roadhog und sein dürrer, verrückter Kumpel Junkrat wurden kurz vor der Blizzcon bestätigt und bringen ein wenig Endzeit-Flair ins bunte *Overwatch*-Treiben.

überschaubaren Kartengröße nie aus den Augen. Abgesehen von Health Packs sind auch keine Power-ups verteilt; der Munitionsvorrat ist unbegrenzt. In *Overwatch* steht klar das Erfüllen der teambasierten Ziele im Fokus. Die Simplifizierung muss man nicht mögen, wir konnten uns mit der Design-Entscheidung in den ersten Stunden aber anfreunden.

Ob *Overwatch* auf Dauer motiviert, dahinter müssen wir indes noch ein Fragezeichen setzen. Wer alle bisherigen Helden in Blizzards Team-Shooter ausprobiert hat, findet aktuell womöglich wenig Anreize, weiterzuspielen. Ein Fortschrittssystem gibt es in der Beta nämlich nicht, keinen Bildschirm, der euch über euren aktuellen Spiellevel informiert. Auch freischaltbare Objekte oder Ähnliches sucht man bisher vergebens. Dergleichen sollte Blizzard aber dringend noch einbauen, denn nachdem das Bezahlmodell nun auch bekannt ist, kann niemand mehr die „Ist ja auch gratis“-Karte spielen: Auf dem PC wird *Overwatch* knappe 40 Euro kosten und alle Helden beinhalten, gleiches gilt für die Origins-Edition für 60 Euro, die für PC, PS4 und Xbox One erscheint und euch nebenbei auch noch ein paar exklusive Skins sowie Extras für andere Blizzard-Spiele spendiert. Eine Collector's Edition und einen Vorbesteller-Skin gibt's natürlich auch. Heißt im Umkehrschluss aber auch: Der bisher für wahrscheinlich gehaltene Item Shop in einem etwaigen Free2play-Modell wird wohl nicht kommen und wenn doch, dann nur mit kosmetischen Items.

Die wichtigste Erkenntnis aus der Beta ist für uns aber, dass *Overwatch* in den ersten Stunden unglaublich viel Spaß macht. Die Zeichen für einen Hit stehen also nicht schlecht. **MF/SL**

Meinung



„Blizzard kann Shooter! Die Beta mit den tollen Helden hat mich überzeugt.“

Max Falkenstern Redakteur

Ich muss zugeben, dass ich *Overwatch* zunächst mit reichlich Skepsis begegnet bin. Blizzard hat im Ego-Shooter-Genre schließlich keine Erfahrungen vorzuweisen. Aber die Kalifornier haben ihre Hausaufgaben gemacht und bereits mit der Beta ein sehr spaßiges Actionspiel geliefert, das am ehesten mit *Team Fortress 2* vergleichbar ist. Die Vielzahl an unterschiedlichen Helden mag zunächst einschüchternd wirken, entpuppt sich aber als echter Segen, da für praktisch jeden Spielertyp der passende Charakter dabei ist. Die Design-Entscheidung, die Helden auch während des laufenden Gefechts jederzeit wechseln zu dürfen, kann ich im Übrigen nur begrüßen. Das fördert nicht nur Experimentierfreude, sondern bringt auch eine gewisse taktische Note ins Spiel. Wenn Blizzard jetzt noch ein Fortschrittssystem oder etwas Ähnliches einbaut, das für Langzeitmotivation sorgt, wird *Overwatch* Dauergast auf meiner PS4.

Darauf basiert unsere Meinung:
Seit Ende Oktober läuft auf dem PC der geschlossene Beta-Test, an dem wir gleich mit mehreren Leuten teilnehmen. Wir brauchen schließlich Kanonenfutter.

Infos

HERSTELLER	Activision Blizzard
ENTWICKLER	Activision Blizzard
Diablo, World of Warcraft, Starcraft, Hearthstone – die Kalifornier haben viele Talente. Shooter scheinbar auch.	
ALTERNATIVE	Team Fortress 2
Allzu viele teambasierte Online-Shooter gibt es nicht auf der Playstation. Valves Hit ist wohl am nähesten dran.	
TERMIN	1. Jahreshälfte 2016

Wertungstendenz


0 75 - 90 100


Frostig: Mei ist einer der neuen Charaktere, die auf der Blizzcon angekündigt wurden. Mit ihrer Eiskanone kann das Mädel Gegner kurzzeitig einfrieren.

Alle Bilder: play⁴

Warum kein Test?

Holla, ein Artikel zu einem erhältlichen Spiel, aber keine Wertung darunter? Dafür gibt es allerdings einen berechtigten Grund.

Wie wir wissen, neigen die Server heiß erwarteter Mehrspieler-Titel dazu, zum Launch gerne einmal überfordert zu sein. Zwar konnten wir *Battlefront* schon ausgiebig spielen (auf der Xbox One), allerdings vor Release und somit nicht unter „echten" Bedingungen. Der Test folgt nächste Ausgabe.



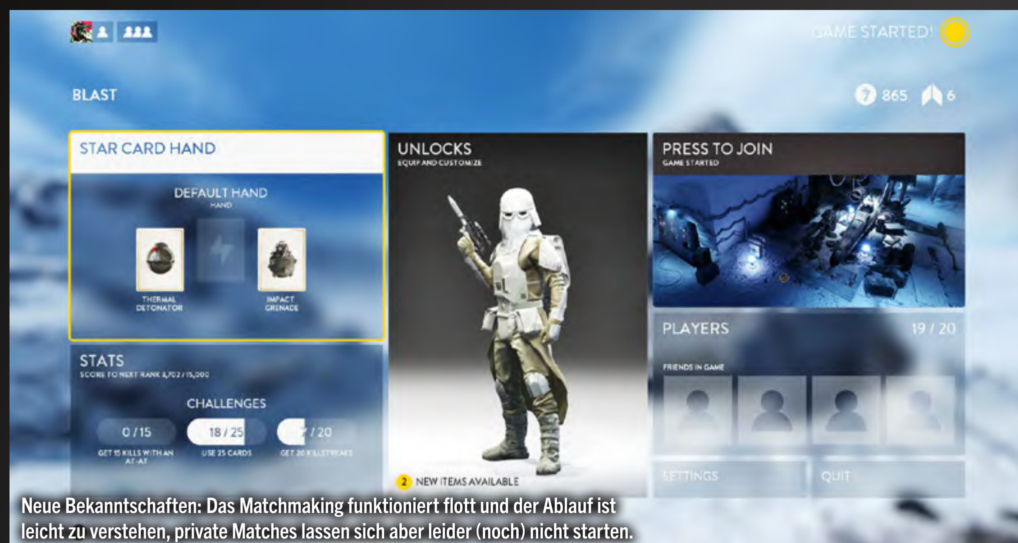
Star Wars: Battlefront

Lichtschwert raus, Blaster in die Hand und ab aufs interplanetare Schlachtfeld!

MEHRSPIELER-SHOOTER | Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit – ach, nein, lassen wir diese abgelutschte Einleitung und kommen zum Punkt: *Star Wars: Battlefront* ist da und schickt Spieler auf der ganzen Welt nach Tatooine, Endor und Co. Während es für einen Test in dieser Ausgabe nicht mehr gereicht hat (siehe Kasten rechts oben), ließen wir es uns natürlich trotzdem nicht nehmen, uns (auf der Xbox One) zahlreiche Stunden mit Laser Blaster und Lichtschwert oder auch unter Einsatz der Macht wahlweise durch Horden von Imperialen oder Rebellen zu pflügen.

Spiel gestartet und losgelegt

Auf dem kommenden Seiten gehen wir auf die – unserer Meinung nach – markantesten Punkte ein, die potenzielle Käufer zum Launch des Spieles wissen sollten. Diejenigen, welche bereits losgelegt haben – zu dem Zeitpunkt, da unser Magazin in den Handel kommt, ist der Titel bereits erhältlich –, können immerhin ihre eigenen Erfahrungen mit unseren vergleichen und haben dennoch Spaß beim Lesen. An dieser Stelle wollen wir jedoch zuerst auf einige generelle Punkte eingehen, die uns während unserer Zeit mit dem Spiel ins Auge gestochen sind. So waren wir vom meist sehr flinken, problemlosen Matchmaking sehr angetan. Mit nur wenigen Tastenaktionen sind wir in den Matches drin, nervige Wartezeiten gibt es kaum. Auch die Individualisierung unseres Kämpfers durch verschiedene Waffen, sekundäre Ausrüstungsgegenstände sowie diverse Figurenskins geht locker von der Hand und lässt sich mühelos zwischen zwei Runden erledigen. Schön: Wir können uns entscheiden, ob entweder ausgehend von den Spielmodi oder den Maps entschieden wird, welchem Match wir als Nächstes zugewiesen werden. Sehr schade finden



Neue Bekanntschaften: Das Matchmaking funktioniert flott und der Ablauf ist leicht zu verstehen, private Matches lassen sich aber leider (noch) nicht starten.



Kein Spiel für Einzelgänger: Gänzlich ohne Inhalte für Einzelspieler kommt das Spiel nicht daher, diese sind aber durch die Bank kaum der Rede wert.

wir hingegen, dass es zum aktuellen Zeitpunkt keine Möglichkeit gibt, auch in privaten Turnieren in den Krieg der Sterne zu ziehen. Auch ein grundsätzlicher Optionenmangel ist nicht von der Hand zu weisen, Rundenzeiten, zu erreichende Punktzahl und so weiter obliegen in keiner Variante unserem Gutdünken. Klar, das machen viele andere moderne Shooter auch nicht anders, es sorgt aber dafür, dass man sich in seinen Möglichkeiten doch ein wenig eingeschränkt vorkommt.

Alleine im Weltraum

Dafür konnten wir in unseren bisherigen Spielesessions keine Serverausfälle feststellen. Es bleibt abzuwarten, wie dieser Umstand aussehen wird, sobald Millionen Spieler auf einmal nach dem offiziellen Launch gleichzeitig online gehen. Wer will, darf übrigens auch alleine ran – eine vollwertige Solokampagne sollte man aber nicht erwarten. Stattdessen dürfen wir drei Varianten ausprobieren, die uns jeweils in Tutorialmissionen, kurzweilige Schlachten sowie in Kämpfe gegen Wellen an Gegnern stecken. Die Tutorialmissionen kommen dabei noch am ehesten echten Missionen gleich, so dürfen wir etwa auf einem Speeder Bike auf Rebellenjagd durch die Wälder von Endor düsen oder als Darth Vader einen Rebellenstützpunkt ausheben. Die Schlachten und Wellenkämpfe auf diversen Maps hingegen sind relativ selbsterklärend und können bei Bedarf auch im Koop-Modus erlebt werden. Trotz netter, kleiner Videos, welche die diversen Missionen einleiten, fühlt sich aber keine der Aufgaben nach einem vollwertigen Spielerlebnis an. Das ist schade, aber angesichts der Tatsache, dass der Fokus der Entwickler von Anfang an klar auf den Mehrspielerduellen lag, auch wenig verwunderlich.

Jakku! – Gesundheit!

Während die Menge an Inhalten zum Release des Spiels überschaubar ausfällt – mehr dazu auf den folgenden Seiten –, erhalten wir knapp zwei Wochen nach dem Launch und somit kurz vor dem Start von *Das Erwachen der Macht* zumindest ein wenig mehr Content spendiert. Im kostenlosen DLC-Paket „Schlacht um Jakku“ werden zwei auf dem titelgebenden neuen Planeten angesiedelte Maps enthalten sein. Zeitlich sind die kämpferischen Geschehnisse jedoch nicht während der Ereignisse des Films, sondern 20 Jahre zuvor angesiedelt. Vorbesteller dürfen übrigens bereits eine Woche früher auf den neuen Maps ran – hoffen wir mal, dass EA diese wenig kundenfreundliche Schiene nicht auch bei zukünftigen DLCs fährt. Immerhin geht man auch mit EA Access auf der Xbox bereits den Weg, zahlungswillige Fans durch Zeitexklusivität zu bevorzugen. **LS/MS**

Meinung

„Spaßig, aber ohne allzu viel Tiefgang“

Matti Sandqvist Redakteur

Nach rund zehn Stunden mit *Battlefront* muss ich sagen, dass mir die kurzweiligen Gefechte zwar gut gefallen, ich sie aber lieber nicht mit meiner geliebten *Battlefield*-Serie vergleichen möchte. Dafür ist das Gunplay zu simpel, die Auswahl an Fahrzeugen zu schmal und der taktische Tiefgang zu seicht. Trotzdem bin ich mir sicher, dass ich mich des Öfteren auf die Schlachtfelder begeben werde – nur relativ wahrscheinlich nicht so ausgiebig und so lange am Stück wie es bisher bei der *Battlefield*-Reihe der Fall war. Ich kann die Entwickler und ihre Entscheidung, den *Star Wars*-Shooter einsteigerfreundlich zu machen, gut verstehen. Aber damit geht leider auch einher, dass ich als *Battlefield*-Veteran den Tiefgang ein wenig vermisse.

Meinung

„Im Grunde ein perfektes *Battlefront 3*“

Peter Bathge Redakteur

Der erste Eindruck ist großartig, doch mit der Zeit wird es langweilig: Das war schon bei Pandemics zwei *Battlefront*-Teilen so und das ist auch bei der Neuauflage das Hauptproblem. Als Casual-Shooter für *Star Wars*-Fans hat das neue Dice-Projekt eine Existenzberechtigung, doch ich bin nun mal kein naiver Kino-Fan, der Videospiele sonst nur vom Smartphone kennt. Nein, ich bin Besseres gewohnt, Komplexeres. Das simple Gunplay und das ständige Präzisionsgeballer aus der Entfernung sorgen bei *Battlefront* dafür, dass ich irgendwann die Lust verliere. Spätestens wenn ich mich an der über alle Zweifel erhabenen Präsentation mit der fulminanten Film-Atmosphäre sattgesehen habe. Ein Story-Spiel mit der Technik – das wäre traumhaft!

Meinung

„Ich vermisse Captain Kirk und die Zylonen.“

Sascha Lohmüller Redakteur

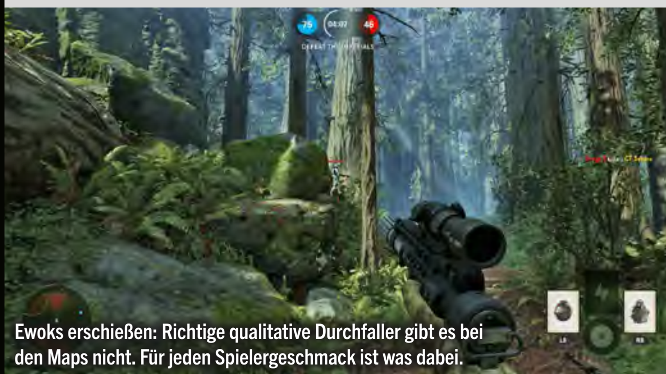
Erste Anspieleindrücke haben sowohl meine Befürchtungen als auch meine Hoffnungen bestätigt. Klingt komisch, ist aber schnell erklärt. Meine Befürchtung war, dass das Spiel im Vergleich zum großen Dice-Bruder *Battlefield* und zu den Vorgängern vor allem in Sachen Umfang und Komplexität zu viele Einschnitte hinnehmen musste. Und das ist nun, da wir den gesamten Umfang kennen und uns ein paar Stunden mit dem Spiel beschäftigen konnten, tatsächlich der Fall. Meine Hoffnung aber war, dass mir der Titel trotzdem Spaß macht. Und oh, das tut er! Als nun schon jahrzehntelanger Fan aller drei Kinofilme kann ich mich an der Atmosphäre nicht sattsehen und für ein paar Matches zwischendurch ist *Battlefront* der perfekte Shooter.

Star Wars: Battlefront
Unsere Eindrücke

Die Maps

Auf zwölf Maps dürfen wir uns in *Star Wars: Battlefront* in die Sternenschlacht werfen. Aber was taugen sie? Wir geben einen Überblick.

Vorneweg: Nicht alle Maps stehen uns in allen Mehrspielermodi des Spiels zur Verfügung. Je nachdem, mit wie vielen Teammitgliedern beziehungsweise Feinden wir in die Schlacht ziehen, sind bestimmte Areale für uns gesperrt – schade, aber durchaus verständlich. So gibt es die richtig großen Maps wie den Waldmond Endor, den Außenposten Beta auf Hoth oder die Jundland-Wüste auf Tatooine sowie mittelgroße und kleine Maps wie die Absturzstelle im Sumpf von Dagobah, ein Jawa-Camp auf Tatooine oder einen relativ verwinkelten Imperialen Hangar. Richtige Spielspaßtöter gibt es darunter nicht, jedoch geht in relativ großen Gebieten ohne echte Deckungsmöglichkeiten wie dem Außenposten Beta natürlich die taktische Komponente der Schießereien flöten. Wir hatten – natürlich völlig subjektiv betrachtet – am meisten Spaß im Jawa-Camp, an der Absturzstelle auf Dagobah und in den Eishöhlen auf Hoth. Übrigens dürfen wir am Steuer von X-Wing, TIE Fighter und Co. auch den Luftraum über manchen Maps erforschen, wahlweise im speziellen Spielmodi oder sobald wir die entsprechende Spezialfähigkeit auf der Map aufgesammelt haben.



Ewoks erschießen: Richtige qualitative Durchfaller gibt es bei den Maps nicht. Für jeden Spielergeschmack ist was dabei.

Die Spielmodi

Mit insgesamt neun Mehrspielervarianten bietet *Battlefront* viel Abwechslung. Doch sind alle Modi wirklich gut durchdacht und machen sie Laune?

Wenn ein so aufwendig produziertes Spiel wie *Battlefront* auf eine Kampagne verzichtet, darf man als Käufer davon ausgehen, dass die Entwickler genügend Zeit hatten, um den Mehrspielermodi den nötigen Feinschliff zu geben. In den ersten zehn Spielstunden hatten wir aber das Gefühl, dass DICE sich vor allem bei den Modi „Vorherrschaft“ und „Kampfläufer-Attacke“ viel Mühe gegeben hat und die restlichen Varianten wie etwa „Jägerstaffel“, „Gefecht“ oder „Heldenjagd“ eher als eine nette Dreingabe fungieren. So bietet *Star Wars: Battlefront* dank der großen Auswahl zwar ziemlich viel Abwechslung, aber ob Spieler sich tatsächlich mit den simplen Luftschlachten oder den schlichten Kämpfen mit Luke Skywalker und Han Solo in den Hauptrollen die Nächte um die Ohren schlagen werden, wagen wir zu bezweifeln. Insgesamt hätten wir uns auch etwas mehr Innovation gewünscht, wenn es um die Spielmodi geht. Die „Kampfläufer-Attacke“ mit ihren AT-AT-Walkern mag noch als neuartig durchgehen, aber die restlichen Varianten kamen uns – zumindest auf den ersten Blick – ziemlich bekannt vor. Wir erwarten uns bessere Modi in den DLCs.



Masse statt Klasse: Mit neun unterschiedlichen Spielmodi fällt das *Battlefront*-Paket ziemlich dick aus. Doch Varianten wie „Jägerstaffel“ sind eher ein nettes Extra.

Grafik, Sound und die Star-Wars-Atmosphäre

Machen wir uns nichts vor: Ein Gutteil der Spieler wird sich *Star Wars: Battlefront* primär aus einem Grund holen: Es ist verdammt noch mal *Star Wars*!

Und ebendiese Spielerschicht bekommt ein *Krieg der Sterne*-Wohlfühlpaket spendiert, das sich sehen lassen kann. Bereits die von uns für diesen Artikel gespielte Xbox-One-Fassung ist eine wahre Augenweide, die sich vor so manch konsolenexklusivem Abenteuer wahrlich nicht zu verstecken braucht. Egal ob wir durch die dicht bewachsenen Wälder von Endor streifen, uns in der Schneewüste von Hoth den Sturmtruppler- beziehungsweise Rebellen-Allerwertesten abfrieren oder unter der Sonne von Tatooine schwitzen: Das Zusammenspiel aus knackig-scharfen Texturen, grandiosen Licht- und beeindruckenden Feuer-, Explosions- sowie Wettereffekten begeistert und läuft – von einigen Momenten, in denen ganz besonders viel auf dem Bildschirm los ist, abgesehen, – die meiste Zeit sehr flüssig. Lediglich ein ab und an bemerkbares, leichtes Kantenflimmern stört das Gesamtbild, allerdings nur geringfügig. Wenig überraschend überzeugt zudem die Musikuntermalung, wenn auch mit kleinen Einschränkungen. Klar, all die ikonischen und fantastischen orchestralen Stücke der Filme sind da, werden unserer Meinung nach aber etwas zu abgehackt eingesetzt: Action, fünf Sekunden Musik, wieder Action, Musik – ein etwas besserer Fluss hätte die Stimmung noch zusätzlich untermalt. Auch die wenig abwechslungsreichen Oneliner der Soldaten auf den Schlachtfeldern, die oftmals mehr an *Battlefield* erinnern, benötigen noch etwas Überarbeitung. Das ist aber natürlich Kritik auf höchstem Niveau, denn zu den von Komponist John Williams ersonnenen *Star Wars*-Klängen gegen die virtuellen Feinde vorzugehen, sorgt natürlich trotzdem regelmäßig für ein wahres Fan-Hochgefühl. Zu guter Letzt stellt sich trotz toller Grafik und tollen Sounds freilich die Frage: Wie gut wurde die *Star Wars*-Atmosphäre eingefangen? Die Antwort: Die Entwickler hätten ihre Arbeit in dieser Hinsicht kaum besser machen können. Die Maps sind nur so gespickt mit Details und Anspielungen auf die Filme. Da laufen schon einmal spontan Jawas auf Tatooine durch die Gegend und flitzen erschrocken davon, wenn sie den Klang unserer Waffen vernehmen, und die AT-ATs sind genauso beeindruckend und gigantisch, wie man sie aus den Filmen kennt. Hinzu kommt natürlich das wohlige Gefühl, sobald man einmal in die Haut von Luke Skywalker, Darth Vader und Co. schlüpfen darf – all das sorgt dafür, dass man wirklich das Gefühl hat, mittendrin zu sein, im Krieg der Sterne. Wir sind begeistert!



Eis-same Spitze: Ob wie hier auf Hoth, auf Tatooine oder anderen Planeten: Grafisch sieht *Battlefront* sehr schick aus.

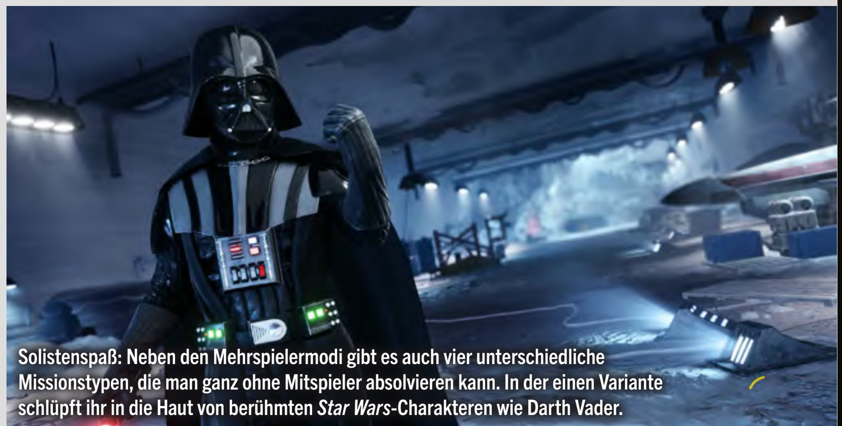


Kuttenträger: Ab und an laufen uns im Jawa-Camp Jawas vor die Linse. Solche netten Details stärken die Atmosphäre.

Was ist drin im Star-Wars-Wohlfühlpaket?

Keine Einzelspielerkampagne, aber dafür Multiplayer-Modi und -Karten satt – reicht das für lang anhaltenden Spaß?

Spiele wie *Titanfall* und *Evolve* haben es bereits vorgeführt: Titel, die auf eine aufwendig inszenierte Story verzichten, müssen viel Überzeugungsarbeit leisten. *Battlefront* hat es in dieser Hinsicht dank der starken *Star Wars*-Lizenz deutlich einfacher, doch dürften sich trotzdem viele potenzielle Käufer die Frage stellen: „Was bekomme ich eigentlich für meine 70 Euro?" Schlicht gesagt: neun Mehrspielervarianten, die man zum Start auf zwölf unterschiedlichen Karten spielen kann, sowie vier (Koop-)Missionstypen, die eher der Übung dienen. Damit fällt der Umfang fast identisch mit dem des Mehrspielermodus' von *Battlefield 4* aus – wobei der vierte Teil der Shooter-Reihe noch eine etwa sieben Stunden lange Kampagne bietet. Anhand der zehn Stunden, die wir mit den *Star Wars*-Schlachten verbringen durften, können wir schlecht sagen, ob man sich tatsächlich über einen zu schmalen Umfang ärgern wird. Wir können lediglich feststellen, dass man bei *Battlefront* etwas weniger für sein Geld bekommt als bei *Battlefield 4*.



Solistenspaß: Neben den Mehrspielermodi gibt es auch vier unterschiedliche Missionstypen, die man ganz ohne Mitspieler absolvieren kann. In der einen Variante schlüpft ihr in die Haut von berühmten *Star Wars*-Charakteren wie Darth Vader.

Die spielerische Substanz

DICE hat mit der *Battlefield*-Reihe einige der tiefgründigsten Online-Shooter abgeliefert, die es auf dem Markt gibt. Kann *Battlefront* da mithalten?

Die Online-Shooter-Gemeinde konnte man in den letzten Jahren ziemlich einfach in zwei Lager aufteilen: die *Call of Duty*-Jünger auf der einen Seite und die *Battlefield*-Fanatiker auf der anderen. Während sich die Fans der Activision-Reihe über die schnellen und actionbetonten Gefechte freuten, kamen die kleinen Taktiker und Teamspieler unter uns auf den riesigen Schlachtfeldern der *Battlefield*-Serie auf ihre Kosten. Wer nun damit rechnet, dass auch *Battlefront* auf ein relativ komplexes Gameplay setzt, wird ziemlich wahrscheinlich enttäuscht sein. Die *Krieg der Sterne*-Gefechte könnte man am ehesten als leicht zugänglich und kurzweilig bezeichnen. Zwar sind die Karten etwa im Vorherrschafts- und Kampfläufer-Attacke-Modus für Genreverhältnisse fast schon gigantisch, aber solche Dinge wie zum Beispiel die Handhabung der Waffen oder die Auswahl an unterschiedlichen Fahrzeugen sind in *Battlefront* deutlich simpler beziehungsweise kleiner gehalten als in der *Battlefield*-Serie. Das macht den neuesten DICE-Titel nicht unbedingt schlechter als seine Vorgänger, doch spricht das Spiel unserer Meinung nach eine etwas andere Zielgruppe an. Wer das vor dem Kauf von *Battlefront* berücksichtigt und sich einfach auf unkomplizierte Schlachten mit einer waschechten *Star Wars*-Atmosphäre freut, wird die Anschaffung ziemlich wahrscheinlich nicht bereuen. Man muss halt wissen, was einen nach dem Spielstart erwartet.



Lasertag: Die Blaster-Waffen von *Battlefront* haben keinen Rückstoß. Schon dadurch ist das Gameplay im Vergleich zu *Battlefield* deutlich simpler, aber auch zugänglicher.

Die Helden und Fahrzeuge

Alte Helden braucht das Land – und wenn diese über die Macht verfügen, umso besser. Wir stellen die Helden von *Battlefront* vor, die zum Release des Mehrspielershooters spielbar sind, und gehen auf die Fahrzeuge ein.

Zum Launch des Spiels stehen uns insgesamt sechs Helden zur Verfügung, welche durch ihre schiere Kampfkraft so manches Match aufmischen können – drei auf Rebellen- und drei auf Imperiumsseite. Die Rebellen erhalten durch Luke, Leia und Han Solo Unterstützung, die entweder mit Waffengewalt oder – in Lukes Fall – mit der Macht gegen ihre Feinde vorgehen. Dasselbe gilt für die Vertreter des Imperiums beziehungsweise der dunklen Seite, Darth Vader, Darth Sidious und Boba Fett. Anders als normale Einheiten fügen die Heroen ihren Gegnern massiven Schaden zu. Zusätzlich zu ihren Standardangriffen verfügen sie über drei Spezialaktionen, die allerdings nicht, wie bei den regulären Kämpfern, frei zugewiesen werden können. So wirft etwa Darth Vader sein Lichtschwert, Leias Blaster schießt mit deutlich mehr Wucht als normal und Luke saust mit rasantem Tempo auf seine Feinde zu. Diese Spezianangriffe sind automatisch One-Hit-Kills, außer sie richten sich gegen andere Helden. Spielen dürfen wir die besonderen Figuren entweder in speziell dafür vorgesehenen Spielmodi oder wenn wir ein entsprechendes Symbol während eines Matches aufsammeln. Das Hochgefühl, wie man es etwa bei Perksystemen nach einem erfolgreichen Killstreak erlebt, fällt hier also weg. Für Gelegenheitsspieler ist es natürlich toll, dass sie auch regelmäßig als Helden randürfen, aber es ist auch sehr simpel gelöst. Dasselbe gilt übrigens für die Fahrzeuge sowie Fluggeräte, die man in den Matches findet oder eben in speziell dafür gedachten Spielmodi anwählt. Das Gefühl, mit einem AT-ST durch die Gegend zu stapfen und Rebellen zu plätten, mit dem Speeder Bike Gas zu geben oder sogar hinter dem Steuer des Millennium Falcon den Luftraum unsicher zu machen, ist aber natürlich trotzdem mehr als befriedigend und unterhält immer wieder. Per DLC werden alsbald übrigens neue Helden und Bösewichte hinzugefügt.



Machtkampf: Luke gegen den Imperator – da fliegen die Fetzen! Die Heldenduelle sind spektakulär inszeniert.



Über den Wolken: An Land und in der Luft nehmen wir am Steuer verschiedener ikonischer *Star Wars*-Gefährte Platz.

Meinung



„Nicht anspruchsvoll, aber ein Fest für Fans der Sternenkriege."

Lukas Schmid Jar-Jar-Cosplayer

Was ich während meiner bisherigen Zeit mit *Star Wars: Battlefront* sehen und spielen konnte, sagte mir durchaus zu, wenngleich der große „Wow"-Effekt ausbleibt. Das Spiel ist ein Crowdpleaser, der auf größtmögliche Zugänglichkeit setzt und dafür auf anspruchsvolle Spielansätze verzichtet. Angesichts der Tatsache, dass *Star Wars* als Marke nun einmal quasi das Aushängeschild für „Spaß für Mami, Papi, Sohnemann, Tochter und den Rest der Familie" ist, will ich das dem Spiel aber auch gar nicht vorwerfen. Zudem macht es bei aller Routine auch kaum etwas falsch und die Atmosphäre der Filme wird beinahe perfekt eingefangen. Klar, manche Modi sagen dem persönlichen Geschmack mehr zu als andere, das Gesamtpaket *Star Wars: Battlefront* macht aber Laune.

Darauf basiert unsere Meinung:
Wir konnten die fertige Version des Spiels dank Early Access auf der Xbox One bereits vor dem Release ausführlich spielen. Voll gut und so.

Infos

HERSTELLER Electronic Arts

ENTWICKLER Dice
Das Studio aus Schwedens Hauptstadt Stockholm entwickelte in den letzten Jahren primär *Battlefield*.

ALTERNATIVE Evolve
Leider vom Spielerradar verschwunden, macht der Koop-basierte Mehrspielershooter viel Laune.

TERMIN 19. November 2015

Wertungstendenz



Rutschpartie: Die Action-Passagen in *Rise of the Tomb Raider* sind wie schon im direkten Vorgänger fantastisch inszeniert.



Alle Bilder: play4

PS4 Rise of the Tomb Raider

Die PS4-Fassung erscheint erst Ende des nächsten Jahres, doch wir haben die fertige Xbox-One-Version bereits durchgespielt und verraten euch, ob sich das Warten lohnt.

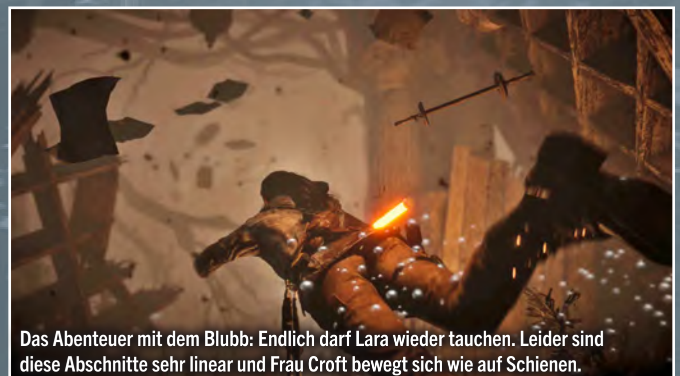
ACTION-ADVENTURE | *Rise of the Tomb Raider* ist endlich da! Nun, zumindest für die Microsoft-Konsolen. PC-Spieler müssen sich noch bis zum Frühjahr 2016 und wir Sony-Jünger gar bis zum 4. Quartal des nächsten Jahres gedulden. So blöd diese Art Exklusiv-Deal für den Großteil der Spieler auch ist, können wir euch wenigstens in dieser Vorschau schon komplette Spieleindrücke liefern und müssen uns nicht nur auf einen bestimmten, vom Entwickler zur Verfügung gestellten Spielabschnitt beziehen. Wir haben die Xbox-One-Fassung nämlich bereits durchgespielt und können euch somit haarklein verraten, was sich bei Lara Crofts neuestem Abenteuer alles so getan hat.

Besserer Spielfluss

Und das ist eigentlich gar nicht so viel, denn *Rise of the Tomb Raider* setzt voll und ganz auf die bereits im Reboot eingeführten Gameplay-Mechaniken. Warum auch nicht, denn diese funktionierten bereits im Vorgänger schon sehr gut. *Tomb Raider*-typisch ist der Titel in drei große Spielelemente aufgeteilt: Ihr klettert vor grandiosen Kulissen, liefert euch adrenalingeladene Feuergefechte inklusive Fluchtpassagen und ihr erkundet natürlich die Mysterien der grandios präsentierten Schauplätze und löst dabei diverse Rätsel. So weit, so bekannt. Wo der Vorgänger aber noch in Sachen Pacing und Aufteilung der Spielmechaniken ein wenig unrund war, glänzt *Rise of the Tomb Raider*. Setzte der Serien-Reboot aus dem Jahr 2013 noch zu sehr auf ausufernde Schießereien mit den etwas dämlich agierenden KI-Kämpfern und ließ die ruhigen Momente etwas zu kurz kommen, ist die Aufteilung nun hervorragend gelungen. Miss Croft wird in ihrem neuen Abenteuer nicht mehr von Actionsequenz zu Actionsequenz gehetzt, sondern verbringt nun viel mehr Zeit damit, die Umgebung auf ihre Geheimnisse zu untersuchen, kleinere Knobeleien zu lösen und die weiterhin spielerisch simplen, aber toll inszenierten Klettereien zu absolvieren. Gefechte mit teils bis an die Zähne bewaffneten Gegnern gibt es selbstverständlich immer noch, doch diese fallen nun etwas kürzer aus und nerven nicht mehr. Die KI ist allerdings immer noch etwas beschränkt und stellt euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad vor keinerlei Probleme.

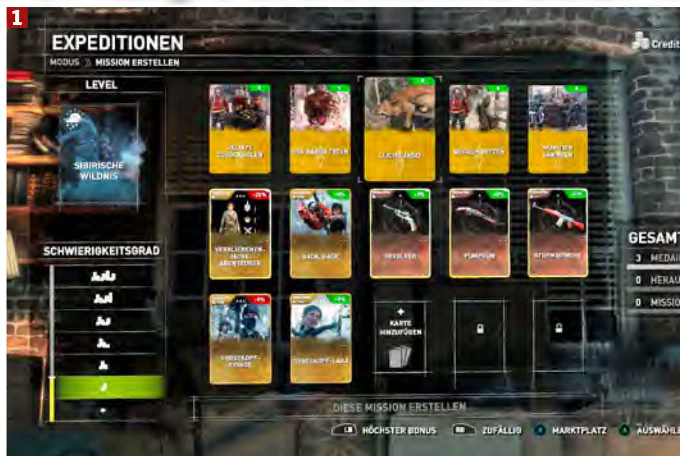


Nagelpfeile: Neben den bekannten Gadgets erhaltet ihr nun auch eine Hakenaxt oder spezielle Kletterpfeile.



Das Abenteuer mit dem Blubb: Endlich darf Lara wieder tauchen. Leider sind diese Abschnitte sehr linear und Frau Croft bewegt sich wie auf Schienen.

Der Expeditionsmodus: Das Kartenspiel im Detail



1 Mit verdienten Credits aus der Kampagne kaufen wir uns Kartendecks, mit denen wir verschiedene Herausforderungen erstellen können. Neben zeitlich begrenzten Missionen lassen sich auch mehrere kleine Quests hintereinander erstellen.

2 Hierzu setzen wir die Missionsabfolge fest und legen weitere Karten, welche die verfügbaren Waffen für die Mini-Quests bestimmen. Zudem lassen sich verschiedene Boni für unseren Hauptcharakter und die Gegner bestimmen. So können wir beispielsweise festlegen, dass Lara und die Feinde im Big-Head-Modus dargestellt werden oder die Söldner nicht im Nahkampf bezwungen werden können.

3 Nun werden wir nacheinander in dasselbe Missionsgebiet gesteckt, um unsere Aufgaben zu erfüllen, die uns natürlich weitere Credits für neue Kartendecks bringen. Je höher die Schwierigkeit, desto mehr Credits verdient ihr dabei. Der Kampf gegen die Söldner fällt dabei noch leicht aus.

4 Gegen die Wildtiere, welche ihr in einer gewissen Anzahl beseitigen sollt, müsst ihr jedoch öfters die Beine in die Hand nehmen, da sie nicht nur viel einstecken können, sondern auch im Rudel erbarmungslos auf euch zustürmen. Zudem gibt es noch einige langweilige Sammelaufgaben. Der Expeditionsmodus funktioniert zwar gut, ist aber auch nicht motivierend genug, um besonders lange zu beschäftigen.





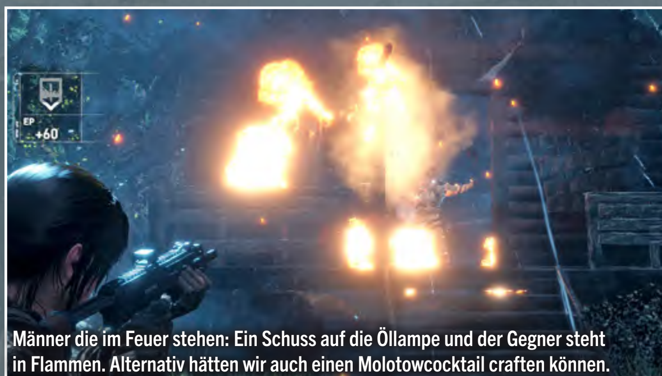


(Fast) alles wie gehabt

Abgesehen vom verbesserten Spielfluss geizt *Rise of the Tomb Raider* jedoch mit Neuerungen und Ideen. Sowohl das Klettern als auch die Kämpfe spielen sich genauso wie im Vorgänger. Lediglich einige Kleinigkeiten wurden in das bekannte Gameplay-Gerüst eingebaut. So bekommt ihr zusätzlich zu den bekannten Gadgets wie den Seilpfeilen nun auch eine Hakenaxt, mit der ihr euch an manchen Punkten zu anderen Plattformen schwingt oder das Werkzeug an zuvor unerreichbaren Kanten befestigt und euch schließlich am Seil emporzieht. Zudem erhaltet ihr sogenannte Kletterpfeile, die sich strategisch in bestimmte Holzwände schießen lassen und euch somit ermöglichen, mit Sprüngen von Pfeil zu Pfeil das besagte Hindernis zu erklimmen.

In den Schießereien hingegen ist es nun möglich, aus gefundenen Alkoholflaschen Molotowcocktails herzustellen und leere Dosen zu Granaten umzubauen – entsprechend eingesammelte Materialien natürlich vorausgesetzt. Das ist zwar ganz nett, allerdings könnt ihr keine normalen Granaten mehr einsetzen, obwohl die Gegner euch damit weiterhin bewerfen. Ebenfalls etwas blöd: Lara ist anfangs nur mit ihrem Bogen unterwegs, kann die Waffen der erledigten Gegner jedoch nicht aufsammeln und muss warten, bis das Spiel sie einen Revolver finden lässt. Das wirkt dann doch etwas an den Haaren herbeigezogen. Schön ist aber, dass ihr euch meistens entscheiden könnt, ob ihr die Feinde mit offenem Visier angreift oder lieber heimlich, still und leise ausschaltet. Für letztere Variante wurden Lara ein paar neue Aktionen spendiert. So kann sie jetzt genau wie ihre Assassinen-Kollegen von Ubisoft aus einem Gebüsch zuschlagen und die Feinde dort verstecken oder von einem Baum mit einer verheerenden Messerattacke auf einen arglosen Gegner herunterspringen.

Egal für welche Möglichkeit ihr euch entscheidet, die erhaltenen Erfahrungspunkte investiert ihr – ganz wie im Vorgänger – an überall verteilten Lagerfeuern in neue Fähigkeiten für euren Charakter. Dort lassen sich dann auch eure Waffen verbessern oder ihr steckt Lara in ein anderes Outfit. Schade allerdings, dass das simple Skill-System aus dem Reboot quasi eins zu eins übernommen wurde. Hier hätten wir uns mehr Auswahlmöglichkeiten gewünscht.



Männer die im Feuer stehen: Ein Schuss auf die Öllampe und der Gegner steht in Flammen. Alternativ hätten wir auch einen Molotowcocktail craften können.



Skill den Kill: Das Skill-System wurde 1:1 aus dem Vorgänger kopiert. Weiterhin levelt ihr euch an den Lagerfeuern auf.


Pump-Gun statt Pumps: Die Schießereien sind immer noch Teil des Gameplays, aber bei Weitem nicht mehr so langgezogen wie noch im Reboot.

Mäßige Erzählung

Doch warum zieht Lara eigentlich erneut ins Abenteuer? Nun, ein plausibler Grund dafür scheint den kalifornischen Entwicklern von Crystal Dynamics auch nicht eingefallen zu sein, weshalb sie einmal ganz tief in den Abenteuer-Klischee-Topf gegriffen und eine leidlich interessante Story hervorgekramt haben.

Die junge Frau Croft möchte unbedingt die Forschung ihres verstorbenen Vaters weiterführen und die ominöse göttliche Quelle in Sibirien aufspüren. Die böse Sekte Trinity möchte dies jedoch auch und kommt der jungen Archäologin mit ihren Söldner-Einheiten immer wieder in die Quere. Das Ziel von Trinity ist natürlich nichts anderes als die Weltherrschaft und die Vernichtung der Ungläubigen. Weil sie böse sind. Mehr Charaktereigenschaften haben die Fieslinge nicht. Auch Lara selbst bleibt über das gesamte Spiel ziemlich blass. Zwar versuchen einige eingestreute Rückblenden unserer Heldin ein wenig Profil zu geben, doch sie sind einfach zu kurz und wirken zu künstlich, um den Spieler emotional an Lara zu binden. Der Aufbau der Geschichte orientiert sich außerdem zu sehr am Vorgänger. In einigen Situationen hat man das Gefühl, die Szene genau so schon einmal erlebt zu haben. Zudem werden die Dialoge gerade zum Ende des Spiels ein wenig schwülstig und peinlich. Da hilft es auch nichts, dass die neue deutsche Synchronsprecherin Maria Koschny (u. a. Jennifer Lawrence in *The Hunger Games*) richtig gute Arbeit abliefert und die Dialoge glaubhafter betont als Nora Tschirner im letzten Teil. Wenigstens nervt das Spiel diesmal aber nicht mit zu vielen unsympathischen Charakteren. *Rise of the Tomb Raider* beschränkt sich auf wenige Handlungsträger, die im Kontext des Spiels funktionieren, aber eben nicht sonderlich interessant sind.

Mehr zu tun in der Spielwelt

So sehr die Story auch zu wünschen übrig lässt, haben sich die Entwickler aber einen anderen Kritikpunkt am Vorgängerspiel zu Herzen genommen: Es gibt endlich mehr zu tun. Die weitläufigen Areale bieten nun mehr als nur ein paar der beliebten Rätselgräber, wenn auch immer noch nicht genug, um die Spielwelt richtig interessant zu gestalten. So gibt es nun viel mehr Sammelgegenstände einzusacken und Artefakte zu erforschen, die sogar Laras Sprachkenntnis erhöhen können und somit noch mehr Geheimnisse erkunden lassen. Schade nur, dass dies für den Fortschritt in der Kampagne überhaupt nicht relevant ist. Außerdem dürft ihr nun einige Höhlen und Krypten erkunden, die oftmals Klettereien und kleinere Rätsel bieten. Mehr als ein Waffenteil oder EP sackt ihr dort nicht ein, stimmig wirkt das Erforschen der Gegend aber allemal. Zudem dürft ihr auch wieder aller-

Die Rückkehr der Herausforderungsgräber

Ohne Frage, die wenigen Rätselgräber waren die absoluten Highlights des *Tomb Raider*-Reboots, da sie das Flair der Original-Teile hervorragend einfingen. Diesmal sind sogar insgesamt neun dieser optionalen Herausforderungen in der Spielwelt verteilt – und das ist uns immer noch zu wenig!

Das liegt aber nicht nur daran, dass wir gierige Unsympathen sind, die den Hals nicht voll kriegen können, sondern vor allem daran, dass die Gräber nun noch einmal spektakulärer ausfallen als im Vorgänger. So wird euch nicht mehr direkt auf die Nase gebunden, wo ihr die Gräber findet, sondern müsst nun selbst ein wenig die Umgebung dafür erkunden. Zudem sind nun selbst die Wege zu den Gräbern oft spektakulär inszeniert und stellen euch schon unterwegs vor ein paar Rätsel. Die Gräber selbst bieten gewohnte Kost. Ihr setzt eure aufgesammelten Gadgets, eure Geschicklichkeit und ein wenig Hirnschmalz ein, um die oftmals über mehrere Stufen gehenden Knobeleien zu lösen. Die Rätselqualität schwankt jedoch teilweise. Ein paar Gräber beendeten wir schneller als den Weg dorthin.


Tomb of the Ice Raider: Die Herausforderungsgräber sind fantastisch in Szene gesetzt. Selbst die Wege dorthin machen nun viel mehr Spaß.


Ordentlich einen abseilen: In den Gräbern gibt es gewohnte Kost. Ihr setzt eure Gadgets und euer Geschick ein, um einen wertvollen Fund zu machen.



Aggro Bärlin: In *Rise of the Tomb Raider* gibt es zwar keinen aufgesetzten Survival-Part, gegen die Wildnis und deren Gefahren müsst ihr euch trotzdem immer wieder zur Wehr setzen.

hand Ressourcen einsammeln oder wilde Tiere erlegen, um neue Gegenstände herzustellen. Mit den richtigen Materialien könnt ihr jetzt auch Verbände anfertigen und euch mitten im Kampf heilen. Auch wenn dies aufgrund des erneut eher niedrigen Schwierigkeitsgrads nicht wirklich nötig ist. Immerhin versteift sich *Rise of the Tomb Raider* nicht mehr zu sehr auf einen eher aufgesetzten Survival-Ansatz.

Doch apropos aufgesetzt: Die neuen Nebenmissionen, welche euch von einigen der NPCs aufgetragen werden, wirken ein wenig gezwungen und laufen leider nach einem sehr ausgelutschten Muster ab. Mal sollt ihr ein paar Drohnen abschießen, mal Pilze sammeln, mal einige Wildschweine abschießen. Anschließend rennt ihr zurück zum Questgeber und holt euch eure Belohnung ab. Da diese aber eigentlich nie besonders toll ausfällt, fühlen sich die Nebenquests eher wie Fleißaufgaben an. Es gibt zwar mehr zu tun, aber wirklich lebendiger wirkt die Spielwelt dadurch auch nicht.



Balance-Akt: Die serientypischen Klettereien führen euch an verschiedene atemberaubende Schauplätze.



Hart von hinten: Lara hat nun mehr Stealth-Manöver im Repertoire. Diesen Gegner ziehen wir zu uns ins Wasser und erwürgen ihn.

Kartenspiel für Abenteurer

Der kaum gespielte Multiplayer-Modus wurde übrigens komplett gestrichen. Dafür dürft ihr euch nun im Expeditionsmodus austoben. Mit im Hauptspiel verdienten Credits kauft ihr euch dort Kartendecks, die Herausforderungen und Boni für euch oder eure Gegner freischalten. Mit den Karten könnt ihr beispielsweise einen Big-Head-Modus aktivieren, einen Levelabschnitt in einer bestimmten Zeit meistern oder nacheinander kleinere Aufgaben absolvieren, in denen ihr eine gewisse Anzahl Tiere erledigen müsst, Artefakte sammelt oder einen Feindangriff übersteht. Mehr als „nett" ist dieser Modus aber leider nicht.

Schönes Sibirien

Doch genug gemeckert. Nach dem Abspann mag uns zwar die Story nicht besonders lange im Gedächtnis bleiben, dafür werden wir uns wohl lange daran erinnern, wie unglaublich schön *Rise of the Tomb Raider* aussieht. Jedes kleine Detail an Lara ist fein texturiert und die verschiedenen Gebiete im Spiel sehen einfach atemberaubend gut aus. Vor allem bei den Lichteffekten lässt der Titel ordentlich die Muskeln spielen. Ob die Lichtquelle nun ein Lagerfeuer, ein Knicklicht oder die zwischen kahlen Ästen hindurchbrechende Sonne ist, sie wird realistisch berechnet und sorgt für ein stimmungsvolles Ambiente. Trotz der Prachtgrafik läuft der Titel zudem durchweg flüssig, lediglich ein kleiner Nachladeruckler fiel uns in 18 Stunden Spielzeit auf. Ganz perfekt ist die Technik jedoch nicht. So gibt es einige Clipping-Fehler und oftmals auffälliges Kantenflimmern an Objekten im Hintergrund. Das ist aber Meckern auf verdammt hohem Niveau und wird wohl bei der PS4-Version kein Thema mehr sein. Wir freuen uns auf den Release im nächsten Jahr. **CD**

Meinung



„Lahme Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor spaßiges Gameplay!"

Christian Dörre Volontär

Wer den direkten Vorgänger nicht mochte, wird wohl auch mit *Rise of the Tomb Raider* nicht warm werden. Zu sehr verlässt sich der Titel sowohl spielerisch als auch erzählerisch auf das Gerüst des Reboots. Das macht den Titel aber nicht zu einem schlechten Spiel. Das Gameplay funktioniert tadellos, die Grafik ist wunderschön, die Spielwelt wirkt zumindest ein wenig lebendiger und die Aufteilung der verschiedenen Spielelemente ist diesmal hervorragend gelungen. Besonders die Rätselgräber machen wieder einmal eine Menge Spaß. Auch wenn es leider immer noch zu wenig sind. Gerade da die neuen Nebenmissionen sehr aufgesetzt wirken und nicht sonderlich dazu beitragen, die Spielwelt lebendiger zu machen. Wer sich keine Überraschungen oder gar Innovationen erwartet, bekommt ein toll inszeniertes und großartig aussehendes Action-Adventure serviert. Das Gameplay motiviert hier aber eben klar mehr als die 08/15-Story mit ihren langweiligen Charakteren. Gerade deshalb ist *Rise of the Tomb Raider* „nur" ein sehr gutes, aber eben kein herausragendes Spiel.

Darauf basiert unsere Meinung:
Wir haben die Xbox-One-Version komplett durchgespielt. Tipp: Auf unserer Homepage gibt es auch ein Let's Play der ersten Spielstunde.

Infos

HERSTELLER Square Enix

ENTWICKLER Crystal Dynamics
Die Kalifornier haben den direkten Vorgänger sowie die tolle *Legacy of Kain*-Reihe entwickelt.

ALTERNATIVE Uncharted: The N. D. Collection
Drei tolle Action-Abenteuer, die ebenfalls bombastisch inszeniert sind. Absolute Pflichttitel.

TERMIN 4. Quartal 2016

Wertungstendenz







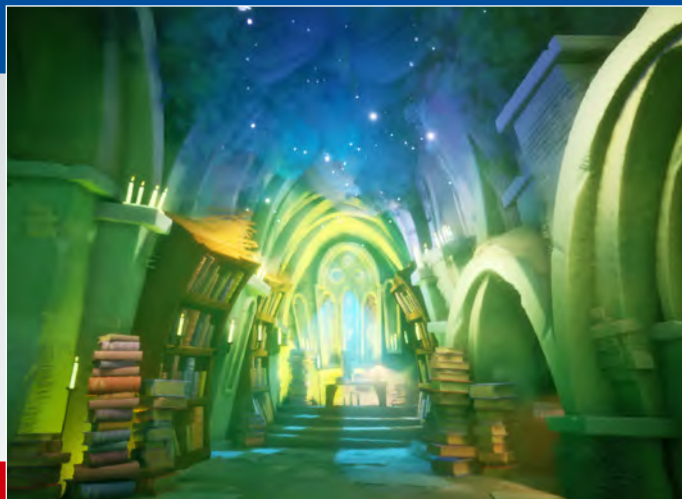
Alle Bilder: Paris Games Week / Sony

Sony auf der Paris Games Week

MESSE | Nach der an Neuigkeiten eher armen Gamescom in diesem Jahr hatte Sony auf der Paris Games Week wieder weitaus interessantere Dinge im Gepäck. So nutzten die Playstation-Macher die Messe, um ihren Fans jede Menge Spannendes zu präsentieren. Es gab Spielszenen zu Media Molecules neuestem Abenteuer *Dreams*, bewegte Bilder zum Open-World-Spiel *Wild* oder erste Videosequenzen zum Mehrspielermodus von *Uncharted 4*. Und als besonders leckeres Zuckerl obendrauf gab es noch die Ankündigungen zum *Minecraft*-ähnlichen Sandbox-MMO *Boundless*, zu unserer Coverstory *Detroit: Become Human* sowie natürlich zum heiß ersehnten nächsten Ableger der *Gran Turismo*-Reihe, diesmal simpel mit *Sport* betitelt. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr alles, was es an neuen Infos zu diesen und einigen anderen Titeln gibt. Übrigens: Eines der präsentierten Spiele – das *Driveclub*-Add-on *Bikes* – konnten wir sogar schon testen. Motorrad-Enthusiasten finden das Review in der Continue-Rubrik.

Wo eine Brille, da ein Weg

Ein weiteres großes Sony-Thema während der Paris Games Week war natürlich wieder einmal die virtuelle Realität. Sonys Brille Playstation VR (ehemals Project Morpheus) nahm einen großen Teil der Pressekonferenz ein und neben einigen Kooperationen für diverse Triple-A-Spiele kündigte man sogar weitere VR-exklusive Titel an, darunter ein Geisterbahn-Ableger zum Horror-Abenteuer *Until Dawn* oder ein Dinosaurier-Ausflug aus dem Hause Crytek namens *Robinson: The Journey*. Was wir von den bisher bestätigten reinen VR-Spielen halten, welche Titel künftig auch Playstation VR unterstützen und natürlich wie wir den ganzen Trend an sich finden, lest ihr ganz am Ende dieses Specials. In diesem Sinne: Amusez-vous bien! **SL**



Dreams

Neues und Bizarres von den *Little Big Planet*-Machern

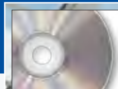
Als *Dreams*, das neueste Projekt von Media Molecule (*Little Big Planet*, *Tearaway*) auf der diesjährigen E3 angekündigt wurde, waren wir uns noch nicht so wirklich sicher, was das Ganze jetzt werden soll. Ein Editor? Ein Sandbox-Spiel? Oder doch irgendwas mit Story? Auf der Paris Games Week präsentierten die Macher nun fast zehn Minuten Gameplay, um etwas Licht ins Dunkel zu bringen. Und wir … sind auch nicht schlauer als zuvor.

Grundsätzlich ist *Dreams* eine Art Baukasten, mit dem ihr euch noch weitaus kreativer austoben könnt als etwa mit dem Editor von *Little Big Planet*. Ihr erstellt eigene Welten samt Charakteren, setzt Spiele um, dreht Filme, malt interaktive Bilder oder komponiert sogar Musik – ihr kreiert quasi eure eigene Traumvision, euren Dream.

Und diese Dreams sind auf irgendeine Weise miteinander verbunden, sodass ihr von Traum zu Traum wandern könnt, um diese zu erkunden. Euer Alter Ego in dieser Online-Traumwelt ist ein kleiner Imp, mit dem ihr Dinge manipulieren oder Charaktere „übernehmen" könnt. Klingt abstrus? Ist es auch. Verstärkt wurde der bizarre Eindruck übrigens noch durch die seltsame Bewegungssteuerung, die glücklicherweise wohl optional bleiben soll.

Genre: Traumtänzer-Simulation • **Entwickler:** Media Molecule • **Termin:** 2016

Gran Turismo Sport



Endlich kommt ein *Gran Turismo* für die PS4!

Zunächst die wichtigste Info: *Gran Turismo Sport* ist kein *GT7*! Auf den nächsten vollwertigen Teil der Serie müssen wir noch eine Weile warten. Wie lange? Das weiß niemand, wir vermuten: Mindestens bis 2017. Bis dahin soll der angekündigte Ableger die Fans bei der Stange halten. Ist *GT Sport* deshalb vergleichbar mit den *Prologue*-Spielen, die wir in der Vergangenheit schon von Polyphony Digital gesehen haben? Nicht unbedingt. Vielmehr wirkt *GT Sport* wie eine Mischung aus den *Prologue*-Spielen und der GT Academy.
Der Schwerpunkt liegt offenbar auf kompetitivem Online-Gaming in zwei verschiedenen Disziplinen. Der Spieler wird sowohl sein Herkunftsland als auch seine favorisierte Automarke im Spiel repräsentieren dürfen und unter entsprechender Fahne in den Wettbewerb treten. Es soll allerdings auch eine Offline-Komponente geben, bisher sprach Yamauchi von einer „Kampagne", ohne dabei näher ins Detail zu gehen. Wie viel Umfang und Spielspaß in dem kommenden Titel also stecken wird, lässt sich derzeit nicht einschätzen.
Eine eindeutige Zielgruppe scheint schwer auszumachen. Spieler zwischen 7 und 77 Jahren sollen Spaß mit *Gran Turismo Sport* haben. Ob die Entwickler ihr Spiel tatsächlich so auf casual trimmen, dass Spieler jeden Alters auf einem Level fahren können, zweifeln wir an. Dies stünde doch im krassen Widerspruch dazu, als ernsthafte E-Sport-Disziplin wahrgenommen zu werden. Und in diese Richtung will Kaz mit dem neuen Titel wohl noch weiter vorstoßen. Daher auch die vor Monaten angekündigte Zusammenarbeit mit der FIA, der obersten Motorsportbehörde der Welt. Sie organisiert und zertifiziert unter anderem die WEC-Meisterschaft (Stichwort: 24 Stunden von Le Mans), diverse GT- und Formel-Serien und eben auch die Formel 1. Entsprechend werden am Jahresende die jeweiligen Meister in *GT Sport* auf der gleichen Jahresabschluss-Gala gekürt wie auch der Formel-1-Weltmeister. Wahnsinn! Nicht nur, dass sich durch die GT Academy mittlerweile viele Zocker den Traum vom Leben als Rennfahrer erfüllt haben, jetzt werden sich *Gran Turismo*-Spieler auch noch neben Weltmeistern der Formel 1 einreihen. Das ist schon ein dickes Ding und unterstreicht das einzigartige Standing von *Gran Turismo* im Kosmos der Videospiele. Kein anderer Titel verbindet das Gaming-Erlebnis derart mit der Realität.
Wie gut das Gaming-Erlebnis in *Gran Turismo Sport* letztendlich wird, können wir natürlich noch nicht beantworten. Die Beta-Phase Anfang 2016 wird erste Rückschlüsse ermöglichen. Bis dahin kann nur spekuliert werden. Vermutlich werden vor der Beta auch noch einige Informationen durchsickern und Licht ins Dunkel bringen.
Wir hoffen jedoch auf ein zumindest technisches Meisterwerk: Umwerfende Grafik in Full-HD mit konstanter Framerate, mehr Autos auf der Strecke, weiter verbesserte Fahrphysik und vor allem endlich eine authentische Soundkulisse. All das sollte *GT Sport* bieten, denn die Konkurrenz schläft bekanntlich nicht. *Project Cars* und die Formel-1-Spiele von Codemasters buhlen bereits um die Gunst der Rennspiel-Fans. Und 2016 wagt auch noch das fantastische *Assetto Corsa* den Sprung vom PC auf die Konsole – der Kampf um den Genrethron wird heiß! Allein mit seiner Einzigartigkeit wird sich *Gran Turismo* in diesem Feld nicht behaupten können.





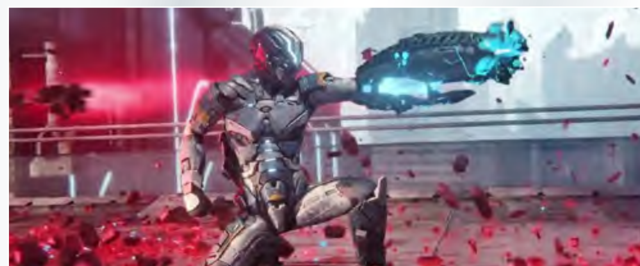


Genre: Rennspiel • **Entwickler:** Polyphony Digital • **Termin:** 2016

Matter**fall**

Neues von Housemarque: Science Fiction für zwischendurch

Auch die Finnen von Housemarque (*Super Stardust, Outland, Dead Nation, Resogun*) hatten ein neues Spiel im Gepäck: *Matterfall*. Gameplay gab es jedoch noch nicht zu sehen, stattdessen flimmerte ein stylisher, sehr futuristischer Trailer über die Leinwände. Der ließ aber zumindest erahnen, dass man dem Voxel-Zerstörungs-Prinzip aus *Resogun* in Ansätzen treu bleiben wird. Zur Story verrieten die Entwickler nur so viel, dass ihr einen unfreiwilligen Helden spielen werdet, der in einer düsteren Sci-Fi-Welt überleben muss. Diese wurde nämlich von einem mysteriösen, außerirdischen Material namens „Smart Matter" infiziert, welches euer Protagonist im Spielverlauf neben allerlei futuristischen Wummen sogar zu seinen Zwecken einsetzen wird.Das Gameplay soll nicht von der bisherigen Erfolgsformel des Studios abweichen und wieder schnelles, kurzweiliges Arcade-Gameplay bieten.



Genre: Action • **Entwickler:** Housemarque • **Termin:** 2016

Gravity Rush 2



Ein sehr anziehendes Spiel bekommt nicht nur ein Comeback, sondern auch ein Remaster spendiert.

Auf der Paris Games Week gab es endlich neues Gameplay-Material zum Nachfolger des Vita-Action-Hits *Gravity Rush* zu sehen. Da das Spiel diesmal auch verkauft werden soll, erscheint es nicht mehr für die Vita, sondern auf der PS4. Zudem erhält der erste Teil eine Remaster-Version. Nicht nur für Fans von Japano-Spielen eine tolle Nachricht, denn *Gravity Rush* steht für fette Kämpfe, in denen ihr die Erdanziehungskraft manipuliert. So bekämpft ihr eure Gegner etwa von einer Hauswand aus oder katapultiert euch in die Luft, um ihnen einen verheerenden Schlag zu verpassen. Bisher sieht *Gravity Rush 2* durchaus vielversprechend aus und lässt auf ein tolles, etwas anderes Action-Spiel hoffen.



Genre: Action • **Entwickler:** SCE Japan • **Termin:** 2016

Uncharted 4



Magische Momente im Multiplayer-Modus?

Die *Uncharted*-Reihe ist so verdammt gut, dass man sich schon richtig anstrengen muss, um auf ein Element zu kommen, was den Spielen bislang fehlte. Nun, wenn man lange und angestrengt nachdenkt, fällt einem jede Menge Blödsinn ein. So erging es wohl auch den Entwicklern von Naughty Dog, denn im Multiplayer-Modus von *Uncharted 4* wird nun offenbar Magie eine wichtige Rolle spielen. Statt uns Neuigkeiten zur heiß erwarteten Kampagne zu kredenzen, stellte das Studio den Mehrspielerpart des Action-Adventures vor. Während dieser am Anfang noch ein normaler teambasierter Deckungsshooter zu sein scheint, bei dem es nun auch verschiedene Klassen wie Medics, Sniper und Nahkämpfer geben wird, driftet das Spielgeschehen in der Gameplay-Demo schnell ins unpassend Lächerliche ab. Ein Charakter beginnt Feuerbälle aus seiner Hand zu schießen, während ein anderer plötzlich ein Totem beschwört, aus dem roter Nebel wabert, der die Gegner offenbar wahnsinnig macht. Auch wenn die Reihe an manchen Stellen immer mal wieder ein wenig in Richtung Klamauk ging, finden wir diese übernatürlichen Fähigkeiten arg aufgesetzt und fehl am Platz. Wir wollen den Multiplayer-Modus natürlich nicht vorverurteilen, aber momentan sind wir etwas skeptisch.

Genre: Action-Adventure • **Entwickler:** Naughty Dog • **Termin:** 18. März 2016

Boundless



Minecraft + MMORPG = *Boundless*? Klingt zumindest vielversprechend.

Okay, so fair müssen wir sein: Eine richtige Neuankündigung ist *Boundless* nicht. Denn bereits seit rund einem Jahr könnt ihr das Sandbox-MMO als sehr, sehr frühe Early-Access-Alpha-Version über Steam spielen. Neu waren lediglich eine Handvoll angekündigter Features sowie die Umsetzung des Spiels für PS4.
Doch was ist *Boundless* eigentlich? Das Spiel will die kreative Freiheit eines Sandbox-Titels wie *Minecraft* mit klassischen Online-Rollenspiel-Tugenden paaren. In der Spielwelt dreht sich alles um magische Portale, die verschiedene Welten miteinander verbinden. Gefällt euch also beispielsweise eure (zufällig generierte) Startwelt nicht, so reist ihr einfach durch die Gegend, bis ihr einen angenehmen Ort gefunden habt. Dort baut ihr dann in bester *Minecraft*-Manier euer persönliches Domizil, formt das Terrain und lasst eurer Kreativität freien Lauf. Wer nicht alleine wohnen möchte, tritt einer Gilde bei und macht sich an den Bau von Städten, um schlussendlich mit anderen Gilden zu konkurrieren.
Neben diesem Klötzchenbau-Aspekt wird es aber auch klassische MMO-Abenteuer geben, in denen ihr allein oder mit Freunden gegen KI-gesteuerte Gegner (darunter uralte Titanen) in den Kampf zieht. Und Berufe, mit denen ihr die Zeit ganz nach eurem Gusto totschlagen könnt, gibt es auch zuhauf. Ganz gleich, ob ihr als Baumeister, Jäger, Ingenieur, Händler, Makler, Schneider oder gar Zoo-Inhaber arbeitet, der Freiheit sind fast keine Grenzen gesetzt. Wer von den erwähnten Titanen besonders rare Handwerksmaterialen erbeutet, kann sogar ein Raumschiff bauen und sich fortan als Weltall-Pirat oder interstellarer Transportunternehmer verdingen.





Genre: Sandbox-MMORPG • **Entwickler:** Wonderstruck • **Termin:** 2016

Bloodborne: The Old Hunters

Trotz fortgeschrittenen Alters kommen die Jäger Yharnams einfach nicht zur Ruhe.

Schon bei Erscheinen des Hauptspiels vor gut einem halben Jahr war klar, dass *Bloodborne* nicht lange ohne Add-on auskommen würde. Pünktlich zur dunklen Jahreszeit ist die Erweiterung namens *The Old Hunters* erschienen – leider nicht mehr rechtzeitig, um noch einen vollwertigen Test in die aktuelle Ausgabe packen zu können. Ließen sich schon bei *Bloodborne* selbst zahlreiche Parallelen zu den Quasi-Vorgängern *Demon's Souls* und *Dark Souls* ziehen, trifft dies auch auf die Zusatz-Kapitel des PS4-Rollenspiels zu. Das fängt schon damit an, dass ihr die Erweiterung nicht ohne das Hauptspiel zocken und abhängig vom Spielstand nicht sofort darauf zugreifen könnt. Erst, wenn ihr einen gewissen Punkt im Spiel erreicht habt, bekommt ihr ein Item namens „Eye of a Blood-drunk Hunter". Setzt ihr den recht appetitlichen Gegenstand anschließend ein, erhaltet ihr Zugriff auf gleich vier neue Areale: The Hunter's Nightmare, Research Hall, Fishing Hamlet und Clock Tower. Die frisch hinzugekommenen Levels sind dabei nicht nur mit neuen Waffen (bislang sind knapp zehn Stück bekannt, darunter sogar ein Bogen), Kleidungsstücken und Items angereichert, sondern auch mit jeder Menge widerlicher Kreaturen, die euch nach dem Leben trachten. Insbesondere Ludwig, den ihr unten auf dem rechten Screenshot in all seiner widerwärtigen Pracht sehen könnt, dürfte nicht nur eurem Charakter den einen oder anderen Albtraum bescheren. Unklar ist bislang, ob *The Old Hunters* eine große Rolle in der Story des Spiels einnehmen und neue Kenntnisse liefern wird – schon das Hauptspiel alleine ließ einen nach den drei möglichen Abspännen mit einem fragenden Blick vor dem Bildschirm zurück und überließ es eher der eigenen Interpretation, die Ereignisse des Spiels richtig zu deuten. Für 19,99 Euro ist das Add-on seit dem 24. November erhältlich. Der ideale Zeitpunkt also, um die Wartezeit auf das im April erscheinende *Dark Souls 3* ein wenig zu verkürzen.





Genre: Rollenspiel • **Entwickler:** From Software • **Termin:** 24. November 2015

Wild

Michel Ancels Steinzeit-Vision nimmt langsam Formen an.

Um *Wild*, das neueste Projekt des *Rayman*-Erfinders Michel Ancel, war es lange Zeit ruhig. Seit dem Ankündigungstrailer auf der Gamescom 2014 hatte man nichts mehr von dem ambitionierten Open-World-Projekt gehört. Auf der Paris Games Week präsentierte der französische Entwickler nun erstmals sogar Gameplay-Szenen.

Doch fangen wir von vorne an: *Wild* spielt im Neolithikum, umgangssprachlich auch Jungsteinzeit genannt. Ihr verkörpert den Schamanen eines Urzeitstammes und erlebt in der offenen Welt, die prozedural generiert wird und in etwa die Größe Europas (!) haben soll, zahlreiche Abenteuer. In der Demo auf der Paris Games Week beispielsweise wurde ein Mitglied des Stammes unseres Schamanen von einer Schlange gebissen. Eine Möglichkeit, den Pechvogel zu heilen, ist, eine Schlangengottheit an einem Heiligtum zu rufen (die schuppige Dame rechts im Bild). Im Zuge dessen demonstrierte Ancel die zahlreichen Möglichkeiten, mit der Tierwelt in *Wild* zu kommunizieren. So ruft der Schamane erst einen Adler herbei, verfällt dann in eine Art telepathische Trance, um den Vogel zu übernehmen und fängt dann mit dessen Hilfe eine Schlange als Opfergabe für die Gottheit. Als das erledigt ist, ruft er das nächste Tier herbei: einen Bären. Auf dem Rücken von Meister Petz ist der Schamane nämlich nicht nur deutlich schneller am Heiligtum angelangt, sondern auch weitaus schlagkräftiger. Vor Ort stellt er jedoch fest, dass ein Klan von Kannibalen die Altarstätte in Beschlag genommen hat. Auch hier habt ihr wieder mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt euch vorbeischleichen, frontal attackieren oder – wie Ancel in der Demo dann schließlich zeigt – die Kannibalen erst einmal durch einen Krähenschwarm ablenken, bevor ihr die Menschenfresser dann mit eurem Bären vertreibt.

Wie Ancel mehrfach während der Präsentation betonte, befindet sich *Wild* noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und wird unserer Einschätzung nach auch kaum im nächsten Jahr erscheinen. Allerdings sah das Gezeigte zu einem so frühen Zeitpunkt und in Anbetracht der schieren Größe der Spielwelt schon äußerst ansehnlich aus. Neben *Far Cry: Primal* also ein weiteres vielversprechendes Urzeit-Abenteuer.





Genre: Action-Adventure • **Entwickler:** Wild Sheep Studio • **Termin:** TBA



Neben allerlei klassischen Spielen ohne VR-Schnickschnack spielten natürlich auch virtuelle Welten eine Rolle auf der Paris Games Week. Wir fassen das Wichtigste zusammen.

Virtual Reality in **Paris**

HARDWARE | Virtuelle Welten sind nicht erst ein Thema, seitdem wir alle in der Matrix wohnen und unsere Roboter-Herrscher mit Strom versorgen. Nein, schon seit Jahren fährt der VR-Zug immer mehr auf Hochtouren. Dank Oculus Rift sind mittlerweile offenbar genug Menschen auf den Geschmack gekommen, dass nun bald auch Microsoft und Sony nachziehen. Doch all das haben wir euch bereits groß und breit in diversen Specials erklärt. Dementsprechend widmen wir uns hier an dieser Stelle auch nicht wieder der Hardware (die übrigens seit geraumer Zeit offiziell Playstation VR heißt und nicht mehr Project Morpheus), sondern einzig und allein den VR-tauglichen Spielen.

Mehrwert oder Gimmick?

Gran Turismo Sport wird sie von Beginn an haben, *Tekken 7* ebenfalls und bei *Final Fantasy XIV: Heavensward* wird sie halt reingepatcht: VR-Unterstützung. Was daran auffällt: Längst sind es nicht mehr nur die First-Party-Titel, die auf Sonys Brille setzen, sondern auch jede Menge Spiele von Drittherstellern. Anders als bei Move beispielsweise scheinen auch andere Firmen von der Qualität und der Massentauglichkeit von VR überzeugt zu sein. Das heißt natürlich noch lange nicht, dass die Technik ein Erfolg wird, schließlich müssen letztendlich Endkunden bereit sein, das nötige Geld zu investieren. Doch je mehr Spiele auf VR-Features setzen und vielleicht sogar einen spielerischen Mehrwert für Brillen-Nutzer bieten, desto höher ist die Chance, dass sich diese – aktuell für unsere Begriffe noch – technische Spielerei durchsetzen kann.

Ein weiterer Kaufgrund für PSVR, Oculus Rift und Co. können natürlich auch Titel sein, die vollständig auf das virtuelle Erlebnis setzen und gar nicht erst für normale Wiedergabegeräte konzipiert sind. Sieben davon stellen wir euch auf den nächsten Seiten vor und verraten euch auch gleich noch, was davon richtig cool werden könnte und was eher als Grafik-Demo für VR-Enthusiasten durchgeht. **SL**

Spiele mit **optionaler VR-Unterstützung**

Neben den VR-exklusiven Spielen setzen auch zahlreiche „normale" Titel auf VR-Features – wie diese vier auf der Paris Games Week bewiesen.









Battlezone

Stilsicheres Remake eines 35 Jahre alten Klassikers

Kurze Geschichtsstunde: Im Jahr 1980 stellte Atari einen Automaten in die Arcade-Höhlen dieser Welt, der später von vielen als das erste richtige VR-Spiel angesehen werden sollte. Die Rede ist von *Battlezone*. Damals stellte sich der Titel als Panzer-Shooter mit Vektorgrafik dar, die Zocker schauten durch eine Art Periskop direkt in die Spielwelt. Was wäre also naheliegender als für die neue Generation der VR-Brillen ein Remake des Klassikers zu verwirklichen.

Dieser Aufgabe hat sich Entwickler Rebellion angenommen, der bisher vor allem mit der *Sniper Elite*-Reihe und diversen *Alien vs. Predator*-Spielen in Erscheinung trat. Spielerisch sollte man anhand der Vorlage natürlich keinen allzu großen Tiefgang oder gar eine epische Story erwarten, sondern eher ein schnelles, hektisches Action-Feuerwerk. Dafür wird optisch einiges geboten, denn die Voxelgrafik mit ihrem leichten *Tron*-Touch ist eine logische, tolle Weiterentwicklung des Vektor-Originals.



Genre: Action • **Entwickler:** Rebellion • **Termin:** TBA

EVE Valkyrie



Selten haben Kämpfe im Weltraum eindrucksvoller ausgesehen.

Das *EVE*-Universum dürfte bisher eher PC-Spielern ein Begriff sein, denn dort erfreut sich das Weltall-MMO *EVE Online* nach wie vor großer Beliebtheit. Bereits mit dem PS3-exklusiven Shooter *Dust 514* versuchten die isländischen Entwickler CCP aber, auch Konsolenspieler für das Franchise zu begeistern. Was damals nicht so wirklich gelang, könnte nun aber mit *EVE Valkyrie* klappen. Denn statt schwer zugänglicher Team-Shooter-Kost erwartet euch hier schnelle Dogfight-Action. Auf der Gamescom in diesem Jahr konnten wir den Titel schon auf dem PC per Oculus Rift ausprobieren und waren begeistert – keinerlei Lags, kein störendes Ruckeln, dafür knackscharfe Grafik und atemberaubende Flieger-Action. Sogar unserem VR-skeptischen Redaktions-Wookiee taugte *Valkyrie*. Von den bisher angekündigten Playstation-VR-Titeln ist der Ausflug ins *EVE*-Universum daher wohl der vielversprechendste.

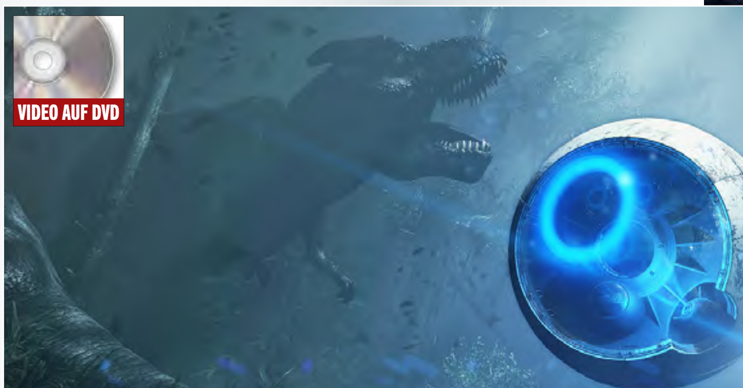
Genre: Action • **Entwickler:** CCP Games • **Termin:** TBA

Robinson: The Journey

Schiffbruch auf einem Saurier-Planeten? Blöd gelaufen!

Dinos und andere Urzeit-Viecher sind die neuen Zombies. Zumindest könnte man das vermuten, wenn man sich Ankündigungen wie *Far Cry: Primal*, *Horizon: Zero Dawn* oder *Wild* ansieht. Auch Cryteks VR-Beitrag schlägt in diese Kerbe. Statt in die Urzeit verschlägt es euch hier jedoch in der Rolle eines Jungen auf einen fremdartigen Planeten, der dummerweise von riesigen Sauriern bevölkert wird. Dementsprechend können die Entwickler hier auch ganz geschickt mit futuristischen Elementen experimentieren, ohne dass dies im Saurier-Setting merkwürdig wirkt. So wird euer gestrandeter Protagonist beispielsweise von einem kleinen fliegenden Roboter begleitet, der ihn vor Gefahren warnt und davor schützt, als Dino-Futter zu enden. Uns erinnert er übrigens extrem an Wheatley aus *Portal 2* – hoffentlich fallen seine Kommentare ähnlich witzig aus.

Technisch sieht *Robinson: The Journey* bereits jetzt Crytek-typisch beeindruckend aus. Vor allem die haushohen Riesensaurier im ersten Trailer zählen wohl zu den eindrucksvollsten Videospiel-Echsen, die wir je gesehen haben. Allerdings werden wir den Eindruck nicht los, dass spielerisch eventuell nicht allzu viel dahinterstecken könnte außer ein wenig Herumgelaufe und Knöpfchengedrücke. Das Setting ist eigentlich zu schade, um als interaktive Tech-Demo zu enden.


VIDEO AUF DVD



Genre: Echsen-Adventure • **Entwickler:** Crytek • **Termin:** TBA

The London Heist



Verbrechen lohnt nicht? Als Besitzer von Playstation VR vielleicht doch …

Wie auch *Until Dawn: Rush of Blood* (siehe unten) bietet *The London Heist* diverse Passagen, in denen ihr in bester Railshooter-Manier Feinde über den Haufen schießt. Eine solche Passage ist etwa die oben abgebildete Verfolgungsjagd, bei der euer Van von Motorrädern und anderen Fahrzeugen aus unter Beschuss genommen wird. Anders als die Grusel-Chose unten wird *The London Heist* aber auch Szenen beinhalten, in denen ihr euren Charakter frei bewegen könnt. All diesen Szenen gemein ist jedoch, dass ihr beinahe alle Objekte in der Spielwelt bei Bedarf manipulieren dürft – im Van etwa spielt ihr an den Armaturen rum, öffnet die Türen, trinkt aus Getränkedosen und so weiter. Ermöglicht wird dies dadurch, dass das Spiel zwei Move-Controller voraussetzt, mit denen ihr eure beiden Hände simuliert. Ja, richtig gelesen: Move Controller. Wer die Dinger also eingemottet hat, kann aufatmen, denn dank VR sind die Bewegungs-Controller wieder angesagt. Nachteil des Ganzen: Wer keine Move-Controller besitzt, darf neben Playstation VR jetzt auch noch für die Kamera und zwei Move-Einheiten löhnen.

Genre: Action • **Entwickler:** SCE London • **Termin:** TBA

Rigs

Im Sport der Zukunft duellieren sich Sportler in Mechs.

Eigentlich lautet der Spieletitel *Rigs: Mechanized Combat League* – und verrät damit eigentlich auch schon alles, was ihr über das Spielprinzip wissen müsst. *Rigs* ist nämlich ein kompetitiver Mehrspieler-Shooter, in dem ihr euch in Kampfanzügen, die fast schon an Mechs erinnern, mit anderen Spielern duelliert. Der Clou dabei: Das Ganze ist als futuristischer Sport aufgezogen, dementsprechend ballert ihr euch hier nicht einfach über den Haufen, sondern erfüllt typische Sportziele. Akzentuiert wird dieser Event-Eindruck dann auch durch riesige Menschenmassen auf den Zuschauertribünen. Auf der Paris Games Week etwa war eine neue Karte in Dubai zu sehen, bei der die Teams einen Spieler in einer Art Tor unterbringen mussten – im Grunde eine Mischung aus Football und Basketball, nur eben mit Kampfanzügen.
Von den Produktionswerten her ist *Rigs* sicherlich eines der aufwendigsten VR-Produkte. Die Sounduntermalung ist klasse, die Grafik schick und detailliert, die Effekte krachend. Allerdings birgt das extrem schnelle Gameplay auch die wohl größte Motion-Sickness-Gefahr.



Genre: Online-Shooter • **Entwickler:** Guerrilla Games Cambridge • **Termin:** TBA

Megaton Rainfall



Aliens machen immer nur Ärger – auch in diesem Superhelden-Spiel.

In *Megaton Rainfall* verkörpert ihr einen unsterblichen Superhelden, der schneller als das Licht fliegen kann. In dieser Rolle verteidigt ihr die Erde (angeblich in Originalgröße enthalten!) gegen eine außerirdische Invasorenrasse. Dabei müsst ihr jedoch aufpassen, dass ihr nicht aus Versehen selbst Großstädte einäschert … Das Gameplay in den bisher veröffentlichten Spielszenen sieht nicht sonderlich fordernd aus. Euer Superheld fliegt in der Ego-Ansicht herum und zerlegt Alien-Roboter. Das war's. Interessanter ist da schon die Zerstörungsmechanik. Augenscheinlich besteht die gesamte Welt von *Megaton* aus Voxeln, die entsprechend effektvoll und dynamisch zerbröseln. Das und die Größe der Spielwelt gehen dann natürlich zulasten der Detailfülle. Vor allem die Gebäude sehen nicht wirklich toll aus. Dafür teaserten die Entwickler in einem ihrer Videos bereits etwas anderes an: Weltall-Ausflüge. Ihr könnt dabei nicht nur den Orbit der Erde verlassen, sondern sogar unser Sonnensystem und die komplette Galaxie. Klingt aktuell noch zu schön, um wahr zu sein, deswegen hoffen wir einfach mal, dass *Rainfall* kein Reinfall wird.

Genre: Action • **Entwickler:** Pentadimensional Games • **Termin:** 2016

Until Dawn: Rush of Blood

Da bahnt sich was an – ein Railshooter zu *Until Dawn*, um genau zu sein.

Was hat in Sonys VR-Portfolio noch gefehlt? Richtig, ein Railshooter! Den gibt es nun mit *Until Dawn: Rush of Blood*. In diesem Ableger zum Grusel-Adventure fahrt ihr in einer Geisterbahn durch finstere Gemäuer, alte Villen oder düstere Stollen und ballert dabei auf Geister, Zombies und anderes Ungetier, das den Weg eurer Schienen kreuzt. Was das jetzt genau mit *Until Dawn* zu tun hat? Nichts! Unserer Meinung nach wurde hier nur die Lizenz genommen, um mehr Käufer anzulocken. Hoffentlich lässt das nicht auf den generellen Umgang mit dem Franchise schließen. Wie dem auch sei, an der grundsätzlichen Qualität von *Rush of Blood* dürfte es letztendlich nichts zu meckern geben. Die bisher gezeigten Szenen sehen für ein VR-Spiel wirklich ansehnlich aus und die Technik ist natürlich prädestiniert für einen Railshooter. Kaum ein anderes Genre eignet sich so sehr, die Vorzüge der virtuellen Realität zu zeigen und sein neues Gadget einmal kurz ein paar Freunden vorzuführen. Großartigen Tiefgang oder gar eine (an den Haaren herbeigezogene *Until Dawn*-)Story sollte man wahrscheinlich nicht erwarten.



Genre: Railshooter • **Entwickler:** Supermassive Games • **Termin:** 2016

SPIEL ~~Philosophische~~ Das Quartett

Vier play4-Mitarbeiter äußern sich kritisch und subjektiv zu einem aktuellen Thema aus der Welt der Videospiele. Dieses Mal geht es darum, ob wir Virtual Reality für sinnvoll oder eine überhypte Spielerei halten.

Spielanleitung

Diese Seite entsteht nach folgenden knallharten Regeln: Vier Redakteure ziehen aus einer nicht notariell beglaubigten Lostrommel je eine Nummer von 1 bis 4. Derjenige, der die 1 zieht, entscheidet sich für ein spannendes Thema und schreibt seine Meinung dazu. Die anderen drei greifen das Thema auf und antworten in der gezogenen Reihenfolge!

1/1 Sascha Lohmüller D



Modell	Leitender Redakteur
Typ	Kriegsgott
Leistung in PS (play4-Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	69 Sekunden
Extras	Schalke-Vizemeister-Schal
Baujahr	1981

1. Sascha Lohmüller 3. Christian Dörre
2. Marco Cabibbo 4. Lukas Schmid

1/2 Marco Cabibbo I



Modell	Redakteur
Typ	Anime-Meister
Leistung in PS (play4-Stärke)	185,388
Von 0 auf 100 Zeichen in	0,02 Sekunden
Extras	Pizza
Baujahr	1984

1. Sascha Lohmüller 3. Christian Dörre
2. Marco Cabibbo 4. Lukas Schmid

1/3 Christian Dörre D



Modell	Volontär
Typ	Greenhorn
Leistung in PS (play4-Stärke)	123,45
Von 0 auf 100 Zeichen in	4 Minuten
Extras	Gammelige Punk-Shirts
Baujahr	1988

1. Sascha Lohmüller 3. Christian Dörre
2. Marco Cabibbo 4. Lukas Schmid

1/4 Lukas Schmid A



Modell	Redakteur
Typ	Anime-Meister
Leistung in PS (play4-Stärke)	800 Milliarden
Von 0 auf 100 Zeichen in	0,02 Sekunden
Extras	Pizza
Baujahr	1984

1. Sascha Lohmüller 3. Christian Dörre
2. Marco Cabibbo 4. Lukas Schmid

SASCHA:
Virtual Reality. Eigentlich kann ich mit dem Thema gar nix anfangen. Als wir die erste Oculus-Rift-Version hier im Verlag hatten, habe ich mir das Ding aufgesetzt, hatte Spaß bei der Achterbahnfahrt, bevor mir dann in dieser Villa, in der man rumlaufen konnte, kotzübel wurde. Seitdem hatte ich die Technik unter „Brauch ich nicht, will ich nicht“ abgehakt. Nachdem ich aber auf der Gamescom ein paar Runden in *EVE Valkyrie* gedreht habe, muss ich sagen: Das bockt schon ganz gut. Aktuell halten mich aber noch zwei Dinge davon ab, die Technik als neue Revolution zu feiern. Erstens: Die bisher angekündigten Spiele braucht zum größten Teil kein Mensch. Das meiste davon ist eher Tech-Demo als richtiges Spiel. Zweitens: Der Preis ist happig, vor allem wenn man noch eine Kamera und zwei Move Controller dazu kaufen soll, wie etwa bei *The London Heist*. Sollten aber in nächster Zeit noch mehr *Valkyries* angekündigt werden, muss ich meine Meinung wohl überdenken …

MARCO:
Zum ersten Mal in Kontakt mit dem Begriff „Virtual Reality“ kam ich vor nahezu 20 Jahren, als das Marketing für den Virtual Boy und das Nintendo 64 auf Hochtouren lief – ausprobieren durfte ich den gescheiterten Handheld allerdings erst eine Dekade später. Nun hat die Technik seitdem natürlich enorme Fortschritte gemacht und ist so weit, andere Welten zumindest optisch simulieren zu können. Allerdings wird sich das Konzept erst richtig durchsetzen, wenn auch die anderen Sinne angesprochen werden. Fühlen, riechen, schmecken, all das ist mit keiner der bislang in Arbeit befindlichen Brillen möglich. Einen kompletten Flop prophezeie ich mal nicht, denn eine nette Spielerei wird das Experiment sicher werden. Allerdings wird noch sehr viel Zeit ins Land gehen, bis alle Wohnzimmer da draußen das Konzept der virtuellen Realität in sich aufnehmen werden. Dazu muss erst noch eine affine Generation geschaffen werden, die vollends in VR aufgeht.

CHRIS:
Marco sagt es schon ganz richtig: VR ist erst einmal eine kleine Spielerei und nicht mehr. Dafür die teure Zusatz-Hardware kaufen? Dafür das sperrige Mistzeug aufsetzen und aussehen wie ein Komparse in einem Science-Fiction-B-Movie aus den 80ern? Dafür aufgrund der heruntergerechneten Grafik Augenkrebs riskieren? Dafür echte Spiele liegen lassen, die wirklich Spaß machen? Nö, lasst mal. Vielleicht mal in zwanzig Jahren, wenn das Zeug auch echte Spiele mit zeitgemäßer Grafik abspielen kann. Als ich auf der Gamescom ein paar VR-Spiele bei Ubisoft ausprobierte, wurde mir sogar richtig schlecht. Nicht weil ich VR nicht vertrage, sondern weil es so billige, schlecht aussehende Spielchen sind, mit denen man das große Geld abkassieren möchte. Die bisherigen VR-Ankündigungen erinnern mich einfach zu sehr an diese nervige Casual-Welle von vor ein paar Jahren. Nichts für mich. Allen anderen wünsche ich aber natürlich viel Spaß!

LUKAS:
Es scheint, ich bin der Einzige hier in der Redaktion, der sich tatsächlich noch richtig auf die anstehenden VR-Brillen freut – und sei es nur, weil ich bisher lediglich sehr eingeschränkte Erfahrungen damit machen durfte. Nein, ich denke ebenfalls nicht, dass die angekündigte Revolution passieren wird, allerdings auch nicht, dass Project Morpheus und Co., wie von Sascha befürchtet, als teure Gadgets für Schrottspiele dahinvegetieren werden. Was ich mir erwarte, ist einfach eine völlig neue Spielerfahrung – bezüglich Komplexität bestimmt stark zurückgefahren, aber deswegen nicht weniger anspruchsvoll. Titel im Stile eines *Journey* oder *The Unfinshed Swan* sind es, die durch VR in völlig neuem Licht erstrahlen könnten; spielerisch simpel, aber dabei nicht weniger Meisterwerk als ein *GTA 5* oder *Uncharted*. Klar, es wird viel Mist für die VR-Brillen geben, aber den muss ich ja nicht spielen. Und auch mit der Glotze vor den Augen bleiben wir vor *Tony Hawk*, *Just Dance* et al. nicht verschont.

Termine

Hier seht ihr alle kommenden PS4-, PS3-, Vita- und PSN-Spiele auf einen Blick!

Hier findet ihr einen Titel, der es noch nicht ins Heft geschafft hat.

Just Cause 3



GENRE	Action
DATUM	1. Dezember 2015
HERSTELLER	Square Enix
ENTWICKLER	Avalanche
LETZTE VORSCHAU	12.2015

WERTUNGSTENDENZ

0 75-90 100

Krawall und Remmidemmi vor traumhafter Kulisse, doch wie steht's mit der Langzeitmotivation?

Die Testversion der Open-World-Action verpasste unseren Redaktionsschluss nur knapp, ganz unerwähnt wollen wir Rico Rodriguez' Inselbefreiung aber nicht lassen. Solltet ihr nämlich auf richtig viel Krawall in einer offenen Welt stehen und Story oder ausgefeilte Charaktere eher als lästiges Beiwerk betrachten, ist *Just Cause 3* genau euer Spiel. Im Inselstaat Medici sind die Bösen nämlich einfach nur böse und euer Protagonist hauptberuflich ein cooler Schweinehund, der das ganze von ihm angerichtete Chaos stets mit lässigen One-Linern kommentiert. Apropos Chaos: Um das Tropenparadies zu verwüsten, setzt Rico nicht nur auf dicke Wummen, sondern vor allem auf die Verbindung seines Greifhakens mit seinem Wingsuit oder seinem Fallschirm. So lassen sich sämtliche Gegner (und Gebäude) möglichst stylish aus dem Weg räumen. **CD**

	SPIELETITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
	PLAYSTATION 4			
PSN	Adr1ft	Action	505 Games	1. Quartal 2016
PSN	Alienation	Action	Sony	TBA
	Amplitude	Musikspiel	Harmonix	Winter 2016
	Assetto Corsa	Rennspiel	505 Games	2016
	Battleborn	Action	Gearbox	9. Februar 2016
UPDATE	IM HEFT Battlezone	Action	Rebellion	TBA
	Beyond: Two Souls	Adventure	Sony	2015
PSN	Blast 'Em Bunnies	Action	Nnooo	2015
	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Beat 'em Up	Arc System Works	2015
UPDATE	IM HEFT Boundless	Sandbox-MMORPG	Wonderstruck	2016
	Brothers in Arms 4	Ego-Shooter	Gearbox	2017
IM HEFT	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	2016
PSN	Darkest Dungeon	Rollenspiel	Red Hook	Anfang 2016
	Darksiders 2: Deathinitive Edition	Action-Adventure	Nordic Games	6. Oktober 2015
	Dark Souls 3	Action-RPG	Bandai Namco	April 2016
UPDATE	Day of the Tentacle Remastered	Adventure	Double Fine	1. Quartal 2016
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	TBA
	Deep Down	Online-Rollenspiel	Capcom	TBA
IM HEFT	Detroit: Become Human	Adventure	Sony	TBA
	Deus Ex: Mankind Divided	Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016
	Disgaea 5: Alliance of Vengeance	Strategie	NIS America	16. Oktober 2015
	Dishonored 2	Action-Adventure	Bethesda	Frühjahr 2016
IM HEFT	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Focus Home Int.	Oktober 2015
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Frühjahr 2016

	SPIELETITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
	PLAYSTATION 4 (FORTSETZUNG)			
PSN	IM HEFT Dragon Fin Soup	Rollenspiel	Grimm Bros.	3. November 2015
	Drawn to Death	Action	Sony	2015
	Dreamfall Chapters	Adventure	Red Thread Games	2015
IM HEFT	Dreams	Game-Maker	Sony	2016
UPDATE	EA Sports UFC 2	Sportspiel	Electronic Arts	Frühjahr 2016
	Edge of Eternity	Rollenspiel	Midgar Studios	2016
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016
	Elite: Dangerous	Simulation	Frontier Developments	TBA
	Energy Hook	Action	Happion Laboratories	TBA
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015
PSN	IM HEFT Extreme Exorcism	Action	Ripstone LTD	12. Oktober 2015
UPDATE	IM HEFT EVE: Valkyrie	Action	CCP Games	TBA
IM HEFT	Fallout 4	Rollenspiel	Bethesda	10. November 2015
	Far Cry: Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	23. Februar 2016
	Final Fantasy VII	Rollenspiel	Square Enix	TBA
	Final Fantasy XV	Rollenspiel	Square Enix	2016
	For Honor	Action	Ubisoft	2016
UPDATE	Friday the 13th: The Game	Action	Gun Media	Oktober 2016
	Get Even	Action	Farm 51	2016
PSN	Giana Sisters 2	Jump & Run	Black Forest Games	2015
IM HEFT	Gran Turismo Sport	Rennspiel	Sony	2016
UPDATE	Gravity Rush Remastered	Action	Sony	2016
UPDATE	IM HEFT Gravity Rush 2	Action	Sony	2016
PSN	Grip	Rennspiel	Caged Element	2016
IM HEFT	Guitar Hero Live	Musikspiel	Activision	23. Oktober 2015
PSN	Guns of Icarus Online	Online-Shooter	Muse Games	2015
	H1Z1	Survival-Action	Daybreak Game Company	2015
	H-Hour: World's Elite	Taktik-Shooter	SOF Studios	TBA
	Heavy Rain	Adventure	Sony	2015
	Hellblade	Action	Sony	TBA
	Hellraid	Action	Techland	TBA
	Hitman	Action	Square Enix	11. März 2016
	Hollowpoint	Action	Paradox Interactive	4. Quartal 2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016
	Horizon: Zero Dawn	Action-RPG	Sony	2016
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Action	Crytek	TBA
PSN	Hyper Lighter Drifter	Action-Rollenspiel	Heart Machine	TBA
PSN	Jet Car Stunts	Rennspiel	Grip Games	TBA
	Just Cause 3	Action	Square Enix	1. Dezember 2015
IM HEFT	Just Dance 2016	Musikspiel	Ubisoft	22. Oktober 2015
PSN	Killing Floor 2	Action	Tripwire	2015
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016
	Kingdom Hearts 3	Rollenspiel	Square Enix	TBA
	Kingdom Under Fire 2	Strategie	Blueside	TBA
PSN	Kodoku	Action	Carnivore Studio	2015
	Lego: Marvel's Avengers	Action-Adventure	Warner Bros.	2016
	Let it Die	Action	Grashopper Manufacture	2015
	Lords of the Fallen 2	Action-RPG	Koch Media	2017
	Mafia 3	Action	2K Games	2016
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016
UPDATE	IM HEFT Matterfall	Action	Housemarque	2016
UPDATE	IM HEFT Megaton Rainfall	Action	Pentadimensional Games	2016
PSN	Metal Slug 3	Action	SNK Playmore	2015
UPDATE	Mighty No. 9	Jump & Run	Comcept	12. Februar 2016
	Mind: Path to Thalamus	Puzzlespiel	Sony	TBA
UPDATE	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	24. Mai 2016
PSN	Mother Russia Bleeds	Action	Devolver Digital	2016
PSN	Murasaki Mist	Action-Rollenspiel	Sony	2015
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	Beat 'em Up	Bandai Namco	4. Quartal 2015
IM HEFT	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	3. November 2015
UPDATE	NieR: Automata	Action-RPG	Square Enix	TBA
PSN	No Man's Sky	Action	Hello Games	2015
	Omega Quintet	Rollenspiel	Compile Heart	TBA
	One Piece: Burning Blood	Action	Bandai Namco	2016
UPDATE	Outlast 2	Action-Adventure	Red Barrels	Herbst 2016
	Overkill's The Walking Dead	Action	Starbreeze	2016

	SPIELETITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
	PLAYSTATION 4 (FORTSETZUNG)			
IM HEFT	Overlord: Fellowship of Evil	Action-RPG	Codemasters	20. Oktober 2015
IM HEFT	Overwatch	MOBA-Shooter	Activision-Blizzard	30. Juni 2016
	Persona 5	Rollenspiel	Atlus	Sommer 2016 (JAP)
	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	Online-Shooter	Electronic Arts	Frühjahr 2016
PSN, IM HEFT	Poncho	Action-Adventure	Rising Star Games	3. November 2015
	Project: Heart and Soul	Rollenspiel	Reach Game Studios	2015
	Project Phoenix	Strategie/Rollenspiel	Creative Intelligence Arts	TBA
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Dezember 2015
	Ratchet & Clank	Action-Adventure	Sony	Frühjahr 2016
	Raven's Cry	Action-Adventure	Topware	2015
PSN	Redout	Rennspiel	34BigThings	TBA
	Resident Evil 2 Remaster	Survival Horror	Capcom	TBA
	Resident Evil 0 HD Remaster	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2016
UPDATE, IM HEFT	Rigs	Online-Shooter	Sony	TBA
UPDATE	Rime	Action-Adventure	Tequila Works	TBA
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2016
UPDATE, IM HEFT	Robinson: The Journey	Action-Adventure	Crytek	TBA
PSN	Rocketbirds 2: Evolution	Action	Ratloops	TBA
IM HEFT	Samurai Warriors 4-II	Action	Koei Tecmo	2. Oktober 2015
IM HEFT	Samurai Warriors 4: Empires	Action	Koei Tecmo	11. März 2016
	Sebastien Loeb Rally Evo	Rennspiel	Milestone	29. Januar 2016
	Shadow of the Beast	Action	Sony	TBA
	Shadow Warrior 2	Action	Devolver Digital	2016
PSN, UPDATE	Shantae: Half-Genie Hero	Action	Wayforward	TBA
	Shenmue 3	Adventure	Sony/Sega	2017
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	CI Games	2016
PSN, IM HEFT	Snoopys große Abenteuer	Jump & Run	Behaviour Interactive	6. November 2015
	South Park: The Fractured But Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016
	Space Hulk: Deathwing	Action	Streum On	2015
PSN	Starbound	Geschicklichkeit	Chucklefish Games	2015
IM HEFT	Star Wars: Battlefront	Online-Shooter	Electronic Arts	19. November 2015
	Stories: The Hidden Path	Action-RPG	Spearhead Games	1. Quartal 2016
	Street Fighter V	Beat 'em Up	Capcom	Frühjahr 2016
PSN, UPDATE	Super Star Wars	Action	Disney Interactive	TBA
	Sword Art Online: Lost Song	Rollenspiel	Bandai Namco	13. November 2015
	Tekken 7	Beat 'em Up	Bandai Namco	TBA
PSN	The Banner Saga	Rollenspiel	Vs. Evil	2015
PSN	The Banner Saga 2	Rollenspiel	Vs. Evil	2015
	The Last Guardian	Action-Adventure	Sony	2016
UPDATE, IM HEFT	The London Heist	Action	Sony	TBA
PSN, UPDATE	The Park	Action-Adventure	Funcom	1. Quartal 2016
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Int.	2016
PSN	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	4. Quartal 2015
	The Witch & the Hundred Knight Revival	Action-RPG	Nippon Ichi	25. September 2015 (JAP)
PSN	The Witness	Geschicklichkeit	Number None, Inc.	26. Januar 2016
	There Came an Echo	Strategie	Iridium Studios	2015
PSN, UPDATE	This War of Mine: The Little Ones	Adventure	11 bit	29. Januar 2016
	Titanfall 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	TBA
	Tom Clancy's Ghost Recon: Wildland	Action	Ubisoft	TBA
	Tom Clancy's The Division	Online-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016
PSN	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016
IM HEFT	Uncharted 4: A Thief's End	Action-Adventure	Sony	18. März 2016
	Unravel	Puzzlespiel	Electronic Arts	2015
UPDATE, IM HEFT	Until Dawn: Rush of Blood	Railshooter	Sony	2016
	Warhammer 40K: Eternal Crusade	Online-Rollenspiel	Behaviour Interactive	2015
	Warhammer 40K: Inquisitor – Martyr	Action-RPG	Neocore Games	2016
	Warhammer: The End Times	Action	Fat Shark	2015
PSN	Wasteland Kings	Geschicklichkeit	Vlambeer	TBA
	Whore of the Orient	Action-Adventure	Warner Bros.	TBA
IM HEFT	Wild	Action-Adventure	Sony	TBA
	World of Final Fantasy	Rollenspiel	Square Enix	2016
IM HEFT	WWE 2K16	Sportspiel	2K Games	30. Oktober 2015
	Yakuza 0	Action-Adventure	Sega	TBA
	Yakuza Ishin	Action-Adventure	Sega	TBA
	PLAYSTATION 3			
	Amplitude	Musikspiel	Harmonix	Winter 2016
	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Beat 'em Up	Arc System Works	TBA
IM HEFT	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015

	SPIELETITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
	PLAYSTATION 3 (FORTSETZUNG)			
	Cross of the Dutchman	Rollenspiel	Triangle Studios	2015
	Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge HD Gold	Rollenspiel	Chromatrix	TBA
PSN, IM HEFT	Dragon Fin Soup	Rollenspiel	Grimm Bros.	3. November 2015
	Edge of Twilight	Action-Adventure	Fuzzyeyes Entertainment	2015
PSN, IM HEFT	Extreme Exorcism	Action	Ripstone LTD	12. Oktober 2015
IM HEFT	Guitar Hero Live	Musikspiel	Activision	23. Oktober 2015
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2. Quartal 2016
IM HEFT	Just Dance 2016	Musikspiel	Ubisoft	22. Oktober 2015
	Lego: Marvel's Avengers	Action-Adventure	Warner Bros.	2015
	Liege	Rollenspiel	Codagames	TBA
UPDATE	Mighty No. 9	Jump & Run	Comcept	12. Februar 2016
PSN	Murasaki Mist	Action-Rollenspiel	Sony	2015
	Nier 2	Action	Square Enix	TBA
	Persona 5	Rollenspiel	Atlus	2015
PSN	Rainbow Skies	Rollenspiel	EastAsiaSoft	2. Hälfte 2016
	Raven's Cry	Action-Adventure	Topware	TBA
	Resident Evil 0 HD Remaster	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2016
	Resident Evil 2 Remaster	Survival Horror	Capcom	TBA
	Samurai Warriors 4	Action	Koei Tecmo	2. Oktober 2015
	Samurai Warriors 4: Empires	Action	Koei Tecmo	11. März 2016
PSN, UPDATE	Shantae: Half-Genie Hero	Action	Wayforward	TBA
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	CI Games	2016
PSN	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	4. Quartal 2015
	Tekken X Street Fighter	Beat 'em Up	Bandai Namco	TBA
IM HEFT	WWE 2K16	Sportspiel	2K Games	30. Oktober 2015
	Yakuza 0	Action-Adventure	Sega	TBA
IM HEFT	Yakuza 5	Action-Adventure	Sony	November 2015
	Yakuza Ishin	Action-Adventure	Sega	TBA
	PLAYSTATION VITA			
PSN	Big Fest	Simulation	Sony	TBA
	Danganronpa Another Ep.: Ultra Despair Girls	Adventure	NIS America	TBA
PSN	Darkest Dungeon	Rollenspiel	Red Hook	Anfang 2016
UPDATE	Day of the Tentacle Remastered	Adventure	Double Fine	1. Quartal 2016
PSN, IM HEFT	Dragon Fin Soup	Rollenspiel	Grimm Bros.	3. November 2015
	Energy Hook	Action	Happion Laboratories	TBA
PSN	Frozen Synapse: Tactics	Strategie	Double Eleven	TBA
	Gravity Rush 2	Action	Sony	2016
PSN	Hyper Lighter Drifter	Action-Rollenspiel	Heart Machine	TBA
	J-Stars Victory Vs	Beat 'em Up	Bandai Namco	TBA
PSN	KLAUS	Geschicklichkeit	TBA	TBA
PSN	Kodoku	Horror	Carnivore Studio	2015
IM HEFT	Landwirtschafts-Simulator 16	Simulation	Focus Home Interactive	6. Oktober 2015
	Lego: Marvel's Avengers	Action-Adventure	Warner Bros.	2015
	Liege	Rollenspiel	Codagames	TBA
UPDATE	Mighty No. 9	Jump & Run	Comcept	12. Februar 2016
	Monster Hunter Frontier G	Action-Rollenspiel	Capcom	TBA
PSN	Murasaki Mist	Action-Rollenspiel	Sony	2015
PSN	Mutant Mudds	Action	Renegade Kid	TBA
	One Piece: Burning Blood	Action	Bandai Namco	2016
	Persona 4: Dancing All Night	Musikspiel	Atlus	2015
	Project Phoenix	Strategie/Rollenspiel	Creative Intelligence Arts	TBA
PSN	Rainbow Skies	Rollenspiel	EastAsiaSoft	2. Hälfte 2016
PSN	Resident Evil Revelations 2	Action-Adventure	Capcom	2015
	Road not Taken	Puzzlespiel	Sony	TBA
PSN	Rocketbirds 2: Evolution	Action	Ratloops	TBA
	Samurai Warriors 4: Empires	Action	Koei Tecmo	11. März 2016
	Severed	Action	Drinkbox Studios	2016
PSN, UPDATE	Shantae: Half-Genie Hero	Action	Wayforward	TBA
	Skullgirls Encore	Beat 'em Up	Lab Zero Games	2015
PSN, UPDATE	Super Star Wars	Action	Disney Interactive	TBA
PSN	Starbound	Geschicklichkeit	Chucklefish Games	TBA
	Star Ocean: Second Evolution	Rollenspiel	Square Enix	TBA
	Sword Art Online: Lost Song	Rollenspiel	Bandai Namco	30. November 2015
PSN	The Banner Saga	Rollenspiel	Vs. Evil	2015
PSN	Towerfall Ascension	Action	Matt Makes Games	2015
UPDATE	Trillion: God of Destruction	Strategie/RPG	Idea Factory	Frühjahr 2016
PSN	Wasteland Kings	Geschicklichkeit	Vlambeer	TBA
	World of Final Fantasy	Rollenspiel	Square Enix	2016
	Zone of the Enders HD Collection	Action	Konami	TBA

IM HEFT = Weitere ausführliche Informationen zu den markierten Spielen findet ihr in dieser Ausgabe.

UPDATE = Bei diesen Spielen haben sich der Erscheinungstermin oder eine andere wichtige Info geändert.

PSN = Diese Spiele erscheinen nicht als Boxed-Version im Laden, sondern lediglich auf digitalem Wege im PSN.

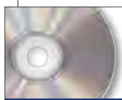
Das Testsystem

Buttons, Zahlen, Fakten: So werten die play4-Experten!

DIE BUTTONS



DOWNLOAD
Spiele, die nur per Download erhältlich sind, werden mit dieser schicken Plakette versehen.



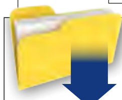
VIDEO AUF DVD
Richtig geraten: Dieses Symbol bedeutet, dass das jeweilige Spiel auch mit einem passenden Video auf unserer Heft-DVD vertreten ist.



GESCHNITTEN
Die deutschen Gesetze sorgen immer wieder dafür, dass Spiele hierzulande geschnitten erscheinen. Dieser Button weist euch darauf hin.



UNCUT
Super Sache: Spiele, die diese blutige Plakette tragen, kommen auch in Deutschland unzensiert auf den Markt – früher selten, heute häufig.



ADD-ON
DLCs und Add-ons sind allgegenwärtig. Falls wir derartigen Zusatzcontent testen oder auch vorstellen, erkennt ihr das an diesem Button.



PS-EXKLUSIV
Titel mit dieser Plakette kommen ausschließlich für PS3, PS4 oder PS Vita auf den Markt – Xboxler und Nintendo-Spieler schauen in die Röhre.



PLAY4-AWARD
Besonders tolle Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 bekommen von uns den begehrten goldenen play4-Award.

DER TESTKASTEN

FAKTEN UND INFORMATIONEN

Neben der Verpackung des Spiels (damit ihr das Teil auch im Laden findet!) lest ihr hier die Basis-Infos zum Spiel: Wann kommt es raus, wer hat's gemacht, wer bringt es in den Handel, was kostet es und welche Altersfreigabe (ab 0, 6, 12, 16 oder 18 Jahren) hat die USK erteilt. Und für die Sparfüchse erwähnen wir noch, ob das Spiel Crossbuy unterstützt, ihr es also nur einmal kaufen müsst für mehrere Plattformen.

EINZELWERTUNGEN UND TECHNISCHE DETAILS

Wir beurteilen jedes Spiel in 5 Kategorien: Grafik, Sound, Bedienung, Einzelspieler und Mehrspieler. Maximal gibt es 10 Punkte, eine magere 1 bedeutet: furchtbar schlecht! Auf mathematische Quatsch-Formeln verzichten wir: Die Gesamtwertung eines Spiels wird also nicht irgendwie mittels der Einzelwertungen ausgerechnet!

Grafik
Wie gut sieht das Spiel aus, welche Auflösungen gibt es, wird ein 3D-Modus angeboten? Über diese Dinge informieren wir euch im Grafik-Bereich des Kastens.

Sound
Soundtrack, Sprachausgabe, Bildschirmtexte werden hier erläutert und bewertet. Schließlich isst das Ohr mit. Oder so.

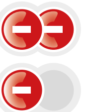
Bedienung
Remote-, Cross-Play- und Cross-Save-Option, Installationsgröße und die Qualität der Steuerung entnehmt ihr diesem Abschnitt.

Einzelspieler
Die wohl wichtigste Kategorie: Wie gut ist das Solo-Erlebnis, wie hoch der Schwierigkeitsgrad, worum geht's überhaupt?

Mehrspieler
Den Multiplayer sehen wir als einzelnen Bestandteil von Spielen – deshalb bekommt er seine eigene Wertung.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Ihr habt euch schon immer darüber geärgert, dass alle „Pro & Contra"-Argumente in Spieleheften stets gleich gewichtet werden? Wir auch! Und deshalb machen wir Schluss mit der Gleichmacherei und vergeben je zwei Arten von Plus- sowie Minuspunkten. Ein Beispiel: „Minimales Geruckel" ist nur ein kleines Ärgernis, während „Miserable Steuerung" deutlich mehr ins Gewicht fällt. Dadurch erkennt ihr sofort, welche Dinge die Wertung nach oben katapultiert bzw. nach unten gerissen haben und welche Dinge zwar gut oder schlecht, aber eben nicht weltbewegend sind.

 Große Stärke
 Dickes Ärgernis
 Gute Sache
 Kleiner Fehler

Destiny



Termin: 9. September 2014
Hersteller: Activision
Entwickler: Bungle
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 60 Euro | Cross-Buy ☑

GRAFIK 9
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Tolle Weitsicht, scharfe Texturen und schön gestaltete Welten, erkauft durch lange Ladezeiten

SOUND 8
Texte/Sprachausgabe: deutsch/deutsch
Hollywoodreifer Bombast-Soundtrack und gut gewählte Sprecher, aber zu viele Wiederholungen

BEDIENUNG 9
Remote-Play ☑ Cross-Play ☐ Cross-Save ☑
Hervorragende Shooter-Steuerung, die stets volle Kontrolle über das Geschehen erlaubt

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad Abhängig vom Erfahrungslevel
Das Konzept von *Destiny* funktioniert, wirkt im aktuellen Stadium aber unfertig. Mit mehr Inhalten wird's irgendwann auch ein noch besseres Spiel.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 12 Spieler offline: -
Destiny ist stark auf das Mehrspieler-Erlebnis ausgelegt, ergo lassen sich weite Teile des Abenteuers gar nicht alleine erforschen.

PRO & CONTRA
- ++ Toll funktionierendes Shooter-Gameplay
- + Sehr gute Technik
- + Motivierendes Loot-System
- − Langweilige Hintergrundgeschichte
- − Repetitives Missionsdesign
- −− Derzeit noch zu wenig Inhalte

Wertung & Fazit

82 Keine Revolution, aber ein gutes Shooter-Erlebnis mit Luft nach oben

GESAMTWERTUNG (errechnet sich NICHT aus den Einzelwertungen!)

90 bis 100 | Göttlich: Spiele mit solch einer hohen Gesamtwertung empfehlen wir euch uneingeschränkt, die muss man gespielt haben!

80 bis 89 | Vorbildlich: Toptitel, die wir Fans des jeweiligen Genres UND allen aufgeschlossenen Zockern zum Kauf empfehlen.

70 bis 79 | Erfreulich: Gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen – unterhaltsam, aber eben nicht grandios.

60 bis 69 | Ordentlich: Wenn euch die Thematik oder das Genre interessiert, kommt dieser akzeptable Titel für euch infrage.

50 bis 59 | Bedauerlich: Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern Leidensfähigkeit von euch.

1 bis 49 | Fürchterlich: Müssen wir das wirklich noch erklären? Finger weg von Spielen aus dieser Schrott-Kategorie.

Das Team

Unsere Hauptdarsteller – jeder eine Ikone

Wolfgang Fischer // Chefredakteur Online

Spielt gerade: Barbie und ihre Schwestern: Die Rettung der Welpen

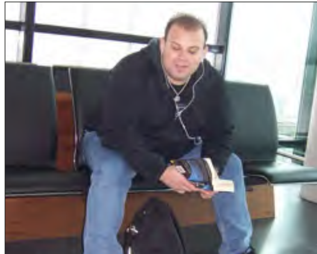
Hört gerade: Nickelback – The Best Of

Schaut gerade: Gilmore Girls – The Very Best Of

Und sonst: Schaffte es trotz mehrmaliger Aufforderung nicht, diesen Kasten auszufüllen und war am Abgabetag dann beruflich unterwegs. Die jährliche Klötenwanderung in Bumshausen konnte aber auch einfach nicht warten.

Top-Titel der Ausgabe: Just Dance 2016

Flop-Titel der Ausgabe: Life is Strange (wühlt mich auf!)



Sascha Lohmüller // Leitender Redakteur

Spielt gerade: Rocket League, Black Ops 3, Star Wars Battlefront, Destiny, NBA 2K16

Hört gerade: The Black Dahlia Murder – Abysmal

Kauft gerade: jede Menge Star-Wars-Merchandise-Unsinn

Und sonst: Der Dezember ist endlich da. Endlich aus folgenden Gründen: Weihnachtsurlaub, selbst gebackene Plätzchen, Raclette-Pizzen zu Silvester und Star Wars.

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: Just Dance 2016



Viktor Eippert // Redaktion

Spielt gerade: Dragon Quest Heroes (PS4), Transformers Devastation (PS4), Destiny: TKK (PS4), Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls (Vita), Tales of Zestiria (PS4)

Hört gerade: Musik von Kyle Landry auf Youtube

Schaut gerade: Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. – Staffel 1

Und sonst: Es ist mal wieder Herbst und ich komme mal wieder absolut nicht mit den vielen Games hinterher, die mich interessieren. First World Problems – ich weiß.

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: WWE 2K16



Christian Dörre // Redaktion

Spielt gerade: WWE 2K16, AC: Syndicate, Madden 16

Hört gerade: The Adicts

Schaut gerade: The IT Crowd, Arrow, Better Call Saul und natürlich Football an jedem verdammten Sonntag

Und sonst: Das WWE Network kommt nach Deutschland! YES! YES! YES! Jetzt gibt es nur ein Problem: Was soll ich zuerst schauen? Trashige WCW-Shows, das grandiose NXT oder doch lieber die glorreiche ECW?

Top-Titel der Ausgabe: Detroit, Tomb Raider, Yakuza

Flop-Titel der Ausgabe: Fallout 4 – meh!



Benjamin Kegel // Redaktion

Spielt gerade: XCOM: Enemy Within (als Vorbereitung für XCOM 2 am PC), Civilization 5 (muss David Mola einholen, auch am PC), Texas-Hold'em-Poker (mit den Kollegen am Tisch)

Hört gerade: jede Menge Redaktionsschelte ob seiner eher … ambivalenten Einstellung zum Thema Star Wars.

Schaut gerade: gespannt auf das WWE Network! Yeah!

Und sonst: Ich glaube, das Einwintern meines Kampf-Fahrrads (siehe rechts) kann ich mir erst mal sparen. Schön!

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: WWE 2K16



Lukas Schmid // Redak-teuer

Spielt gerade: Fallout 4

Liest gerade: Håkan Nesser – Mensch ohne Hund

Schaut gerade: Archer: Season 1

Und sonst: Mit dieser Ausgabe bin ich hinausgetreten aus dem Moloch des Volontariats und zum vollwertigen Redakteuer aufgestiegen. Hossa! Das ändert aber nichts an meiner Vorliebe für extrem schlechte Wortspiele: Redak-teuer, weil ich jetzt mehr verdiene. Verstehste? HAHAHAHA!

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: Just Stop 2016



Marco Cabibbo // Redaktion

Spielt gerade: Yakuza 5 (PS3), Star Wars Battlefront (PS4), Xenoblade Chronicles X (Wii U)

Hört gerade: Imperiale Blaster-Geschosse

Schaut gerade: Fassungslos auf den Bildschirm

Und sonst: 50 Euro für einen Season Pass, DLC größer als das eigentliche Hauptspiel. Wow, ich glaube damit hat sich EA die bis dato größte Frechheit erlaubt, die auf legale Weise in dieser Branche möglich ist.

Top-Titel der Ausgabe: Yakuza 5

Flop-Titel der Ausgabe: Detroit: Become Human



Matthias Schöffel // Layout

Liest gerade: Newton Thornburg – Cutter and Bone

Hört gerade: Nicolas Godin – Contrepoint

Schaut gerade: No Direction Home

Und sonst: Ich mach jetzt mal kurz Mittag. Vielleicht erlebe ich in der Zeit ja was Mitteilenswertes. Bis gleich!

Nee, nichts passiert. Es ist ein bisschen windig draußen, regnet wahrscheinlich bald, aber sonst …

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: Just Dance



Lars Kromat // Layout

Spielt gerade: Fallout 4

Hört gerade: Musik

Schaut gerade: The Walking Dead S06

Und sonst: Ich verabschiede mich bis auf Weiteres aus der play⁴ und freue mich auf eine neue herausfordernde Herausforderung bei unserem Schwestermagazin PC Games MMORE. Endlich darf ich mich meinem Lieblingsthema World of Warcraft widmen … Und alle so: Yeah!

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: Rise of the Tomb Snickers



Stefanie Zehetbauer // Layout

Spielt gerade: Fallout 4

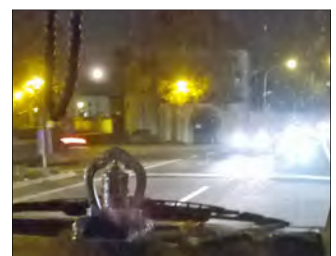
Hört gerade: Deftones

Schaut gerade: Bewusstseinserweiterung

Und sonst: LIEBE FÜR ALLE !!! Was !? Kuschelkurs ist naiv und kann nicht funktionieren? Was dann? Prügelkurs? Bestimmt nicht. Wenn Aufmerksamkeit und Zuneigung bissige Hunde mild macht und frustrierte Schüler motiviert, ist diese Herangehensweise dann nicht auch in anderen Fragen ein wirksamer Weg?

Top-Titel der Ausgabe: Fallout 4

Flop-Titel der Ausgabe: Need for Speed



Alle Bilder: play4



Fallout 4

Das erhoffte Meisterwerk oder „nur" ein *Fallout 3* in schön? Wir blicken hinter den Hype.



ACTION-ROLLENSPIEL | Es gibt Vorfreude, es gibt Hypes. Und dann gibt es noch *Fallout 4*. Das genoss eine Sonderstellung unter Rollenspielern, der Release am 10. November 2015 kam einem Großereignis gleich. Kein Wunder: In Bethesdas neuem Open-World-Monster stecken vier Jahre harte Entwicklungsarbeit und das merkt man auch! Das Spiel fühlt sich im Grunde wie eine verbesserte, detaillierte, hübschere Version von *Fallout 3* an – wenn auch mit ein paar Einschränkungen.

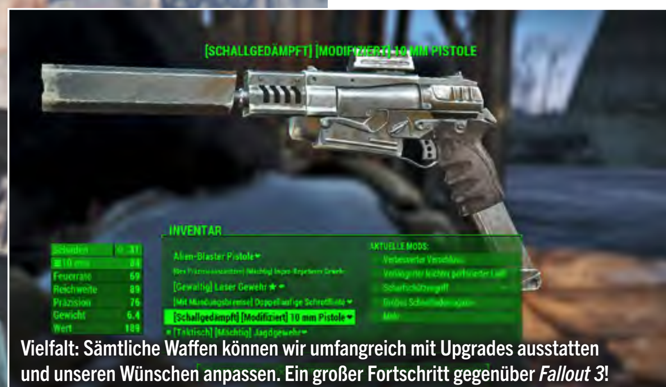
Krieg. Krieg bleibt immer gleich.

200 Jahre in der Zukunft entführt uns *Fallout 4* ins sogenannte Commonwealth – so heißt die postnukleare Einöde, die nach einem Atomkrieg vom US-Bundesstaat Massachusetts und seiner Hauptstadt Boston übriggeblieben ist. Durch einen (un-)glücklichen Umstand verpennt unser Held – wahlweise männlich oder weiblich – den atomaren Weltuntergang in der Vault 111. Erst nach einem kurzen, gut gemachten Tutorial erreicht er die zerstörte Oberfläche, nur mit


Gut verpackt: Mit einer Power Rüstung (die wir übrigens beliebig upgraden und lackieren können) halten wir Angriffen besser stand.



Rollenspiel liegt: Das Dialogsystem wurde gegenüber den Vorgängern stark vereinfacht – ein deutlicher Rückschritt, der auf die Wertung drückt.



Vielfalt: Sämtliche Waffen können wir umfangreich mit Upgrades ausstatten und unseren Wünschen anpassen. Ein großer Fortschritt gegenüber *Fallout 3*!

dem Ziel vor Augen, seinen verschollenen Sohn zu finden. Auf dem Weg dorthin werden wir so viele interessante Orte entdecken, so vielen Charakteren begegnen und an so viele Monsterviecher und Banditen geraten, dass es in den ersten Spielstunden schwer fällt, der Geschichte zu folgen – es ist zu verlockend, vom Weg abzukommen! Als wir uns schließlich der Haupthandlung zuwenden, wird leider schnell deutlich: Der ganze Plot um die Familiensuche beginnt zwar interessant, verliert dann aber an Bodenhaftung und endet spannungsarm und unpersönlich – Fans guter Geschichten zügeln ihre Erwartungen.

Da hilft es auch nur bedingt, dass sich *Fallout 4* als erster Serienteil präsentiert, in dem unser Held durchweg vertont ist. Die Inszenierung peppt das zwar deutlich auf, doch richtig dramatisch oder lustig wird's trotzdem nur selten. Im Vergleich zu einem *Witcher 3* sind die Charaktere und ihre Gespräche einfach nicht sonderlich packend gemacht. Im Gegensatz zu *Fallout 3* und *New Vegas* wurde das Dialogsystem außerdem vereinfacht, diesmal haben wir stets nur vier Antworten (in Stichpunktform) zur Auswahl. Besonders schade: Im Gegensatz zu *Fallout 3* spielen hier Fertigkeiten wie Medizin oder Wissenschaft überhaupt nicht mehr hinein – wenn wir NPCs überreden wollen, brauchen wir nur einen hohen Charisma-Wert, damit lassen sich alle Überzeugungsversuche meistern. Alles in allem ist das vereinfachte System ein Rückschritt.

Vier Fraktionen, ein Problem

Dafür hat sich das Setting ordentlich weiterentwickelt! *Fallout 4* dreht sich diesmal weniger um Mutanten, Ghule oder Strahlung, denn das kennen wir ja schon zur Genüge. Stattdessen stehen nun die Synth-Androiden im Mittelpunkt – künstliche Menschen, die vom geheimnisvollen Institut ausgeschickt werden und das Ödland in Angst und Schrecken versetzen. Das sorgt für mächtig Spannungen, zu denen wir natürlich nach Leibeskräften beitragen: Dazu schließen wir uns im Handlungsverlauf vier großen Fraktionen an, zum Beispiel der Brotherhood of Steel oder den patriotischen Minutemen. Ziemlich spät im Handlungsverlauf müssen wir uns dann für eine Seite entscheiden – auf den ersten Blick macht das alles einen super Eindruck, weil die Fraktionen anfangs schön unterschiedlich und interessant aufgezogen sind. Die Begeisterung verfliegt allerdings gegen Ende, weil uns jede Fraktionsgeschichte in viel zu enge Bahnen lenkt – es gibt schlichtweg keine Möglichkeit, *Fallout 4* auf diplomatische Art abzuschließen oder zumindest eine moralisch halbwegs „gute“ Lösung zu finden. Stattdessen zwingt uns jede Partei zu roher Gewalt – für ein Rollenspiel, das den Namen *Fallout* trägt, leider ziemlich unbefriedigend.

Auf die Freundschaft!

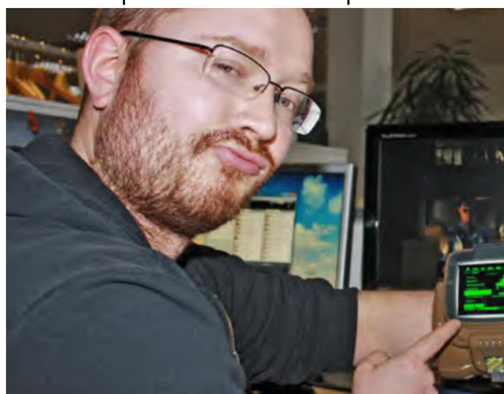
Dafür gefallen uns die neuen Begleiter ausgesprochen gut! Zum Beispiel der kluge Roboterdetektiv Nick Valentine, der ungeduldige Mutant Strong oder das putzige Robotermädchen Curie, das uns mit ihrem französischen Akzent und schüchternen Bemerkungen blitzschnell um den Finger gewickelt hatte. Es gibt insgesamt zwölf solcher Kumpels, jeder mit einer besonderen Stärke, Geschichte und einem speziellen Perk. Letzteren müssen wir uns allerdings erst verdienen, indem wir die Beziehung zu der Figur verbessern. Das geht meist ganz simpel, beispielsweise können wir der gerissenen Reporterin Piper durch das Knacken von Schlössern imponieren. Mit manchen Charakteren dürfen wir uns sogar in romantische Beziehungen stürzen, auch wenn man hier nichts im Stil von *Witcher 3* oder *Mass Effect* erwarten sollte – intime Gespräche, tiefschürfende Erkenntnisse oder nackte Haut gibt's hier nicht zu sehen. Löblich dagegen: Die Geschlechter



Pip-boy-App: So spielt ihr per Smartphone

Dank der kostenlosen Companion App (gibt's für iOS und Android) bedient ihr den gesamten Pip-Boy an eurem Smartphone. Das funktioniert überraschend gut.

Fallout 4 lässt sich auch auf Wunsch mit einer Companion App fürs Smartphone koppeln. Dann könnt ihr das komplette Pip-Boy-Menü inklusive Inventar, Questlog, Karte und mehr über das Telefon bedienen. Klingt blöd? Ist aber erstaunlich cool! Die App funktioniert prima, lediglich beim Einblenden der lokalen Übersichtskarte (braucht eh kein Mensch) haben wir kurze Ruckler beobachtet. Außerdem frisst die App ordentlich Akku-Leistung. Ansonsten hatten wir aber erstaunlich viel Spaß mit dem Ding, zum Beispiel wenn wir mitten im Kampf per Smartphone Stimpacks und Rad-Aways einwerfen oder Ausrüstung wechseln konnten – das ging tatsächlich ziemlich flott, vor allem wenn man mit dem Gamepad spielt. Auch praktisch: Einfach die Karte eingeblendet lassen, hilft bei der Übersicht! Wer sich die 140 Euro teure Pip-Boy-Sammleredition gekauft hat, kann sogar das Smartphone in den mitgelieferten Plastik-Pip-Boy einstecken – ein Fest für Nerds!



Das **ändert** sich!

Krieg mag immer gleich bleiben, doch *Fallout* hat sich über die Jahre stark verändert. Mit Teil 4 schneidet Bethesda abermals alte Zöpfe ab – nicht immer eine gute Entscheidung.

Neue Features: Das kommt rein …

- Cleverere Gegner nutzen Deckung und weichen Schüssen aus.
- Romanzen mit Begleitern möglich
- Begleiter kommentieren das Geschehen und plappern in Dialoge rein.
- Keine Levelgrenze mehr, dazu massenhaft Perks und Upgrades
- Verbesserbare Power Armor, die sich wie ein kleiner Mech spielt
- Cooles Crafting-System für Waffen
- Mehrere Rüstungsteile statt nur Körperpanzer und Kopfbedeckung
- Schusswaffen können notfalls auch im Nahkampf verwendet werden.
- Massenhaft legendäre Items mit besonderen Eigenschaften
- Viele Bosse und Minibosse (legendäre Gegner)
- Vier vollwertige Fraktionen, denen wir uns anschließen können
- Siedlungen und Häuser lassen sich mit zig Ressourcen bauen.

… und das fliegt raus!

- Fertigkeiten wurden komplett entfernt und teilweise zu Perks (mit nur wenigen Ausbaustufen) umfunktioniert.
- Waffen und Rüstungen nutzen sich nicht ab, die Fähigkeit „Reparieren" gibt's deshalb nicht mehr.
- Kein Karma-System mehr
- Kein Survival-Modus wie in *Fallout: New Vegas*
- Munitionsvarianten (mehrere Patronensorten für die gleiche Waffe) aus *New Vegas* gibt's nicht in *Fallout 4*.
- Vereinfachtes Dialogsystem mit stets vier Antworten in Stichpunkt-Form.
- Perks wirken sich (mit Ausnahme von „Ladykiller") nicht auf Dialoge aus. Um NPCs zu überzeugen, genügt ein hoher Charisma-Wert
- Die Begleitersteuerung als Kreis-Menü aus *Fallout: New Vegas* gibt's nicht mehr. Begleitern gibt man nun auf Wunsch direkte Kommandos.
- Keine zufälligen kritischen Treffer, sie werden nun von Hand aktiviert.
- Keine Traits mehr wie in *Fallout: New Vegas*

spielen keine Rolle, hier darf jeder mit jedem anbandeln. Gilt auch für Roboter. Richtig so.

Fantastische Welt für Entdecker

Auch wenn die weitläufige, komplett offene Welt auf den ersten Blick nicht ganz so riesig erscheinen mag wie etwa die eines *Skyrim*, wurde sie mit derart viel Liebe zum Detail gebaut, dass sie locker an den Vorgängern vorbeizieht. Beim Erkunden schränkt uns in *Fallout 4* kein Hindernis ein, wir können direkt ab Spielstart tun und lassen, was wir wollen. Wie weit wir uns vorwagen, hängt lediglich davon ab, wie gut wir gerüstet sind: Das Spiel beginnt ganz links oben auf der Map in Vault 111 und je weiter wir von dort nach Südosten vorstoßen, desto hochstufiger und unbarmherziger werden die Gegner. Es ist grundsätzlich immer möglich, auch mal unerwartet in einen hochstufigen Feind zu rennen, was aber meist kein großes Problem ist: Auf dem normalen der sechs Schwierigkeitsgrade kann man es meistens locker mit einem Feind aufnehmen, der 10 Levels höher liegt als man selbst, sofern man gute Ausrüstung im Gepäck hat.

Die Gestaltung der Spielwelt fällt etwas bunter aus als im überwiegend grauen, trostlosen *Fallout 3*. Der kräftigere Pinselstrich wird aber nicht übertrieben eingesetzt und sorgt zusammen mit den schicken Gebieten für wesentlich mehr optische Abwechslung: Neben der herrlich verschachtelten Trümmerlandschaft von Boston gibt's düstere Wälder, malerische Küsten und Felder, unterirdische Vaults, versteckte Bunker, Labore, Wohnbezirke, Farmen, Höhlen, Hochhäuser und vieles mehr zu entdecken – alles unheimlich liebevoll eingerichtet und mit allerlei verstrahltem Getier, Banditen, Mutanten und anderem Gesocks bevölkert. Weil Bethesda auch nicht mit Easter Eggs, schrägen Begegnungen und wertvoller Beute spart, lohnt es sich, die Welt gründlich abzusuchen – auch wenn man angesichts der vielen begehbaren Gebäude ab und zu mal den Überblick verliert. Einzig die vielen, stark schwankenden Ladezeiten bremsen manchmal unseren Erkundungsdrang: Genau wie in *Skyrim* oder *Fallout 3* werden beim Betreten von Ortschaften, Gebäuden und Innenräumen sowie bei der Schnellreise wieder Ladeunterbrechungen fällig, was ein paar Sekunden, aber auch deutlich länger als eine halbe Minute dauern kann. Etwas zu lang!

Nebenquests: Höhen und Tiefen

Auch wenn es bei der Hauptstory mal hapert, bietet *Fallout 4* doch eine ganze Menge cooler Nebenaufgaben, die uns viele Stunden prima beschäftigt haben. Zum Beispiel erkunden wir das schick gestaltete Diamond City mit seinen vielen Charakteren und Geschäften, helfen dort dem schüchternen Radiomoderator auf die Sprünge, zetteln Prügeleien an und machen Schlagzeilen in der Lokalzeitung. Später tauchen wir in die Gedankenwelt eines Killers ab, schlüpfen in die Rolle eines Superhelden, helfen bei Ausgrabungen mit oder besuchen die verstrahlte Einschlagzone einer Atombombe. Leider finden sich unter den vielen guten Aufgaben aber auch ein paar Nieten: Von jeder Fraktion gibt's Zufallsaufträge, die immer nach dem gleichen Muster ablaufen, etwa einen Ort von Gegnern säubern, ein Artefakt holen oder einen Siedler vor seinen Entführern retten. Als kurzer Zeitvertreib sind die Aufgaben natürlich trotzdem okay, auf Dauer werden sie aber ein bisschen eintönig. Blöd: Für die Minutemen-Fraktion erhalten wir solche Zusatzquests oft ungefragt. Wenn wir manche von ihnen nicht binnen einer gewissen Spieldauer erledigen (die übrigens nie genau angegeben wird), kann es sogar passieren, dass ein Einsatz automatisch scheitert. Dadurch verpasst man zwar nichts Wichtiges, trotzdem fühlt es sich doof an – immerhin wollen wir selbst bestimmen, wann wir welche Quest erledigen.

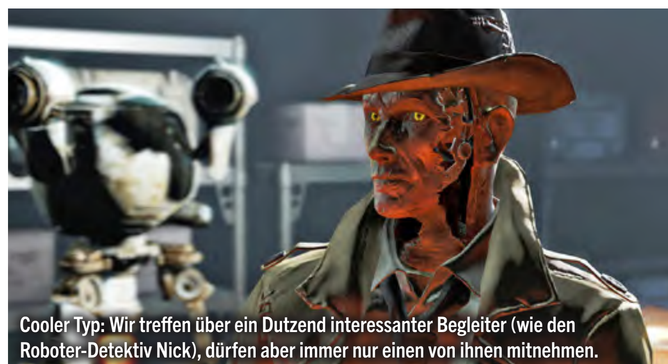
Die Kämpfe: klasse Action!

Was dagegen auch nach zig Stunden noch verdammt viel Spaß macht, sind die Kämpfe im Ego-Shooter-Stil. Es gibt eine riesige Auswahl an Waffen für jeden Geschmack, darunter zig Gewehre und Pistolen, aber auch exotischeres Kampfgerät wie Streitäxte, Eiskanonen (in Vault 111 die Augen offen halten!) oder die Junk-Jet-Knarre, mit der wir Müll verschießen. Außerdem haben die Gegner nun ein bisschen mehr drauf als in den Vorgängern, sie können in Deckung gehen, Stimpacks einwerfen oder auch mal unerwartet auftauchen. Ghule zwängen sich beispielsweise durch gekippte Kellerfenster, das sorgt für deutlich mehr Spannung beim Erkunden eines Gewölbes. Schade allerdings, dass die Gegner immer noch nicht zusammenarbeiten, zum Beispiel sich gegenseitig verarzten oder mit einem Schild schützen. Das hätte für mehr Taktik sorgen können. Neu sind dafür die vielen Bosse und Minibosse in Form legendärer Gegner, die nicht nur kniffliger ausfallen, sondern auch besondere Beute und Unique-Waffen im Gepäck haben, die spezielle Eigenschaften mitbringen. Auf keinen Fall verpassen!

Der Action-Anteil ist gegenüber den Vorgängern gestiegen und wer mit Shootern überhaupt nix anfangen kann, dürfte sich in *Fallout 4* schwertun. Zumal das Spiel komplett auf Auto-Aiming wie in *Destiny* oder *Borderlands 2* verzichtet. Natürlich können wir aber wieder



Augen auf beim Erkunden: Ghule können nun unerwartet in der Umgebung auftauchen und blitzschnell im Nahkampf austeilen – das sorgt für Spannung.


Cooler Typ: Wir treffen über ein Dutzend interessanter Begleiter (wie den Roboter-Detektiv Nick), dürfen aber immer nur einen von ihnen mitnehmen.



Stimmungsvoll: Die detaillierte Welt, die cool designten Gegner und die aufwendige Beleuchtung gleichen die oft nur mäßige Performance locker wieder aus.

jederzeit den VATS-Modus anknipsen; der friert das Geschehen zwar nicht mehr ein wie in *Fallout 3*, verlangsamt es aber so stark, dass wir in Ruhe gegnerische Körperpartien anvisieren und kritische Treffer (die wir nun von Hand auslösen) austeilen können. Das ist gewohnt effektiv und verdammt blutig. *Fallout 4* ist übrigens auch hierzulande komplett ungeschnitten, zur Import-Version muss also keiner greifen!

Ballern wie im Mech

Für alle, die es gerne richtig krachen lassen, gibt's die neuen Power-Armor-Anzüge. Anders als in den Vorgängern sind das keine einfachen Rüstungen mehr, sondern verleihen uns eher die Statur eines kleinen Mechs. Damit sind dann auch direkte Ballereien gegen Gegnermassen und besonders dicke Brocken möglich, am liebsten mit schweren Waffen wie Minigun, Raketenwerfer oder anderen Krawallmachern, die viel Inventarplatz verbrauchen. Da Power-Rüstungen nur mit seltenen Fusionsbatterien einsatzfähig sind, wird außerdem verhindert, dass wir ständig in der dicken Panzerung rumlaufen. Stattdessen heben wir sie uns lieber für besondere Anlässe auf – und haben dann umso mehr Spaß an dem Ding.

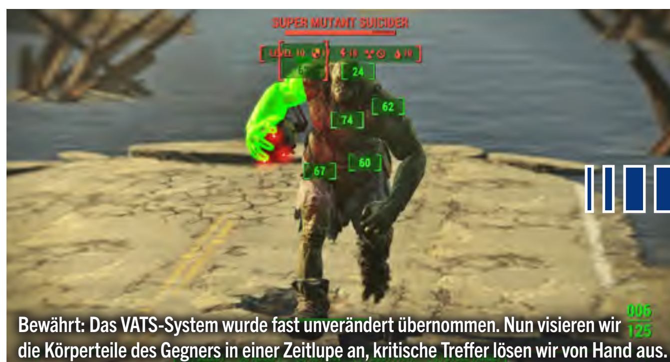
Endlich: Waffen im Eigenbau!

Um unsere Hightech-Kampfpelle in Schuss zu halten, haben wir nun die Möglichkeit, an Werkbänken unsere Ausrüstung zu pflegen und zu verbessern. Die Power Armor können wir zum Beispiel aus verschiedenen Teilen zusammenbauen, lackieren und mit Upgrades verbessern, vom Tarnfeld bis zum Jetpack. Noch cooler ist aber die Möglichkeit, endlich Waffen nach Lust und Laune zusammenzuschrauben. Wir waren selbst nach über 80 Stunden noch motiviert, unsere Knarren mit neuen Läufen, Zielvorrichtungen, Schussmodi und so weiter auszustatten!

Für die ganzen Upgrades brauchen wir natürlich Rohmaterial, für das wir die Spielwelt nach Schrott und Ressourcen absuchen. Man verbringt also relativ viel Zeit damit, alte Telefone, Öldosen, Klebeband und anderen Kram einzusacken, denn fast jedes Item lässt sich verwerten. Darum sollte man sich darauf einstellen, regelmäßig ins eigene Heim zurückzukehren, um dort die ganzen Fundsachen abzuladen.

Viel zu tun für Handwerker

Wo wir uns letztendlich niederlassen, ist uns ziemlich freigestellt. In *Fallout 4* können wir nämlich an vielen vorgegebenen Orten eigene Häuser und sogar ganze Siedlungen errichten. Bethesda hat dazu ein ziemlich mächtiges Crafting-Tool gebastelt, dank dem man mit Zement, Holz, Stahl und anderem Kram eigene Behausungen errichten kann – von Wänden, Dächern und Türen über Betten, Sofas, Schränke und Lampen bis hin zur Stromversorgung, automatischen Geschützen und kleinen Geschäften. Um die Orte mit Leben zu füllen, heuert man neue Siedler an, sorgt für Wasser- und Nahrungsvorräte und errichtet Versorgungsrouten. Das alles klappt trotz fummeliger Bedienung mit etwas Übung ganz gut, und wer sich erst mal ins Bedienkonzept hieingefuchst hat, kann tatsächlich tolle Ergebnisse beim Siedlungsbau erzielen – für Bastelfreunde ist das



Bewährt: Das VATS-System wurde fast unverändert übernommen. Nun visieren wir die Körperteile des Gegners in einer Zeitlupe an, kritische Treffer lösen wir von Hand aus.


Bombiger Spaß: Da es kein Auto-Aiming gibt, nutzen wir den VATS-Modus regelmäßig – etwa um die Bombe des Mutanten-Selbstmörders in die Luft zu jagen.


Mensch oder Maschine: Der Großteil der Hauptstory und der Fraktionen dreht sich um die Synths – wir entscheiden, ob wir ihnen helfen oder sie jagen.


Zwischenfall: Die Menschen im Commonwealth fürchten die Synths – hin und wieder dürfen wir schlichtend eingreifen oder zusehen, wie sich die Dinge entfalten.

Feature ein kleines Paradies! Ebenso löblich: Wer gar keinen Bock darauf hat, kann das Häuserbasteln auch weitestgehend ignorieren. Wer also befürchtet hat, *Fallout 4* würde zum kleinen *Minecraft* mutieren, darf ganz beruhigt sein – niemand wird gezwungen.

Pip-Boy: Verloren im Inventar

Da wir durch die vielen neuen Beutestücke und vor allem durchs Crafting ständig ein rappelvolles Inventar haben, verbringen wir ziemlich viel Zeit in den Menüs unseres Pip-Boys. Hier und da hat Bethesda Verbesserungen eingebaut, eine Sortierfunktion nach Gewicht beispielsweise oder eine bessere Übersicht auf Statuswerte. Trotzdem sind die Listenmenüs nicht sonderlich praktisch – was bei Waffen und Rüstungen noch völlig ausreicht, gerät bei den Heilmitteln und noch schlimmer bei den unzähligen Notizen, Tonbandaufnahmen, Schlüsseln und anderem Kram irgendwann wahnsinnig unübersichtlich. Wenigstens eine Sortierfunktion nach neuen Items hätten wir uns gewünscht – doch leider werden alle Gegenstände automatisch nach Alphabet einsortiert. Heißt also für den Spieler: Besser selbst für Ordnung sorgen und regelmäßig ausmisten, sonst herrscht schnell das Chaos im Rucksack!

Kein Levelcap, keine Fertigkeiten

Im Inventar von *Fallout 4* mag vieles beim Alten geblieben sein, doch dafür hat Bethesda ordentlich an anderen Mechaniken geschraubt. So wurde nicht nur das Dialogsystem stark vereinfacht, sondern zum Beispiel auch die komplette Karma-Anzeige gestrichen. Auch das Radmenü für Begleiter und die Munitionsvarianten aus *Fallout: New Vegas* findet man in *Fallout 4* nicht. Waffen und Rüstungen, die sich abnutzen? Die Zeiten sind vorbei. Besonders erwischt hat's aber das Fertigkeitensystem – das hat Bethesda nämlich kurzerhand gekickt und in das neue Perksystem integriert. Das präsentiert sich nun als riesige schicke Übersicht, die auf den ersten Blick etwas einschüchternd wirken kann, aber jede Menge Freiheiten erlaubt. Nach jedem Levelaufstieg dürfen wir hier eines der sieben Special-Basisattribute steigern oder einen von 70 Perks wählen, von denen es noch mal verschiedene Upgrades gibt – insgesamt können wir hier Punkte auf wahnsinnige 275 Upgrades verteilen! Möglich macht das eine simple, aber enorm wichtige Design-Äänderung: Anders als in *Fallout 3* gibt es keine feste Levelgrenze mehr, wir können also beliebig aufsteigen und neue Fähigkeiten und Eigenschaften lernen. Das sorgt für mehr Langzeitspaß! Da Levelups auch flotter kommen als in *Fallout 3*, erhalten wir nun schön regelmäßig neue Perks. Das tröstet ein bisschen über die gestrichenen Fertigkeiten hinweg – auch wenn wir uns gewünscht hätten, dass zumindest einige Perks in Dialogen zum Tragen kommen. So geht *Fallout 4* ein schöner Rollenspielaspekt verloren.

Grafik: Höhen und Tiefen

Natürlich wurde die Technik runderneuert, immerhin ist *Fallout 3* schon sieben Jahre her. Im Vergleich zu den Vorgängern zeigt *Fallout 4* viel schärfere Texturen, detailliertere Waffen- und Gegnermodelle, eine tolle Landschaft und teils wunderschönes Design. Am besten gefällt uns die aufwendige Beleuchtung, die mit volumetrischem Licht und hübschen Schattenwürfen für fantastische Szenen sorgt. Auch die hohe Weitsicht kann sich sehen lassen. Schlicht enttäuschend sind aber die Gesichter vieler Charaktere geraten, die oft steife Mimik, die kaum lippensynchronen Dialoge und die Zement-Frisuren wirken einfach nicht mehr zeitgemäß. Schön sind dagegen die Tag-und-Nacht-Wechsel inklusive schicker Nebeleffekte, genauso wie die glaubhaften Stadtruinen – wenn es um Endzeit-Architektur geht, macht Bethesda eben niemand was vor.

In Sachen Bugs steht *Fallout 4* ganz in der Tradition bisheriger Bethesda-Spiele – macht euch auf gelegentliche Physik-Fehler inklusive witzig umherfliegender Gegner gefasst, auf tierische Begleiter, die sich zwischendurch mal kurz

Meinung



„So wenig Rollenspiel wie nie zuvor."

Peter Bathge Redakteur

Wer in *Fallout 4* zu viel Buffout schluckt, wird abhängig. Da hilft dann nur eine Dosis Anti-Sucht-Medizin. Die hätte ich im echten Leben auch gerne – damit ich nicht mehr an der *Fallout*-Nadel hänge. Einfach fantastisch, was es im vierten Teil alles zu erkunden und entdecken gibt, zu looten und zu bekämpfen! Und doch gibt's Anlass zur Kritik: Im Endeffekt ist *Fallout 4* nämlich „nur" ein toller Open-World-Shooter – aber kein echtes Rollenspiel mehr. Das liegt am demontierten Dialogsystem, an wenig erinnerungswürdigen Nebenquests, am Mangel an Entscheidungsfreiheit in der Story. Wo sind die diplomatischen Konfliktlösungen, wo die Möglichkeit, eine ganz spezielle Rolle zu spielen? Stattdessen ist Ballern pur angesagt – das ist irre unterhaltsam, keine Frage, aber nach all den Jahren des Wartens hatte ich mir mehr versprochen.



Style over Benutzerfreundlichkeit: Das Pip-Boy-Inventar fällt mit seinen überquellenden Listen etwas umständlich aus. Dafür ist der Stil hervorragend!



Crafting für Fortgeschrittene: Mit dem fummeligen, aber auch sehr mächtigen Handwerkssystem bauen wir mehrstöckige Häuser und ganze Siedlungen!

aufs Dach teleportieren, oder Clipping-Fehler, in denen Gegner auch mal durch eine Tür durchwinken. Das Wichtige: Solche Glitches sind weder an der Tagesordnung noch wirklich schlimm. Nerviger sind da schon die häufigen Performance-Einbrüche – besonders in Innenräumen fällt die Framerate auch mal deutlich unter 30 Fps, was das Zielen merklich erschwert. Hier wäre noch Patch-Bedarf!

Audio: alles im grünen Bereich

Akustisch ist *Fallout 4 dafür* sehr gelungen, mit einem unaufdringlichen, aber stimmungsvollen Soundtrack und deutschen Sprechern, die zwischen „solide" und „hochmotiviert" schwanken. Auch ein paar aus Film und TV bekannte Stimmen sind zu hören, Bethesda hat also Geld in die Vertonung gesteckt. Alles in allem gut! Die englische Sprachausgabe klingt aber wie so oft etwas besser – wer mag, kann einfach die Systemsprache der Konsole umstellen und so auf Englisch spielen. Schaltet auch ab und zu den Klassik-Radiosender im Pip-Boy an! Bethesda hat eine ausgezeichnete Auswahl an klassischen Stücken eingebaut, die für Abwechslung sorgen und speziell in Kämpfen erstaunlich gut passen.

Ein würdiger Nachfolger?

Mit seinen actionreichen Kämpfen, der großartigen Welt und massig Zeug zum Entdecken hat uns *Fallout 4* schon mehr als 100 Stunden prima unterhalten. Auch wenn es sich über weite Strecken wie seine Vorgänger anfühlt, zeigen Features wie das freie Levelsystem, das Waffencrafting und der Siedlungsbau, dass Bethesda auf die Wünsche vieler Fans gehört hat. Von den vier Fraktionen hatten wir uns aber deutlich mehr erhofft, hier zwängt uns Bethesda zu sehr in enge Story-Pfade, statt spielerische Freiheiten zu fördern. Wir hätten uns gehaltvollere Entscheidungen, mehr friedliche Lösungswege, stärkere Auswirkungen der eigenen Fähigkeiten, kurz: deutlich mehr Rollenspiel gewünscht. Die mäßige Story kann das nicht auffangen, im Vergleich zu einem *Witcher 3* fehlt es hier einfach an packenden Szenen, an Dramatik und Wucht. Wir hoffen, dass Bethesda für die geplanten DLCs noch ein paar Schippen drauflegt – dann wäre *Fallout 4* vielleicht wirklich das erhoffte Überspiel. Doch selbst jetzt, trotz mancher Schnitzer, bleibt es ein würdiger Nachfolger von *Fallout 3*. Und das will doch was heißen! **FS**



Baukasten: Dank neuem Perk-System können wir unbegrenzt leveln und 275 Upgrades freischalten. Dafür wurden die Fertigkeiten aus den Vorgängern komplett entfernt.

Meinung

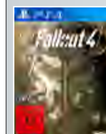


„Kein perfektes Fallout, trotzdem ein gewaltiger Spaß für Entdecker!"

Felix Schütz Redakteur

Fallout 4 hätte fast die 90 geknackt: Ich liebe die faszinierende Welt, die Kämpfe, die Items, die vielen Orte zum Erkunden – was für eine Suchtwirkung! Ohne Levelcap kann ich nach Herzenslust erforschen, die Unmengen an Perks und Upgrades motivieren auch nach zig Stunden. Für Entdecker ist das Spiel ein Hit – nur leider nicht für Rollenspieler. Auf die Geschichten habe ich kaum Einfluss, die Fraktionen zwingen mich in feste Rollen und das entschlackte Dialogsystem schert sich nicht darum, wie ich meinen Charakter geskillt habe, denn Entscheidungen sind ohnehin selten. Zwar macht *Fallout 4* trotzdem riesigen Spaß, doch im *Witcher-3*-Zeitalter hatte ich mehr Tiefgang erwartet.

Fallout 4



Termin: 10. November 2015
Hersteller: Bethesda Softworks
Entwickler: Bethesda Game Studios
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 8

720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐

Wunderschöne Welt und starkes Design. Hässliche Gesichter, einige unschöne Texturen und Performance-Einbrüche stören aber das Gesamtbild.

SOUND 8

Texte/Sprachausgabe: mehrsprachig, u. a. deutsch

Ordentliche Sprecher, gute Musikuntermalung. Wer mag, kann auch komplett auf Englisch spielen.

BEDIENUNG 7

Remote-Play ☑ **Cross-Play** ☐ **Cross-Save** ☐

Installationsgröße: ca. 26 GByte (erforderlich)

Viele Tasten sind mehrfach belegt, die Listenmenüs teils umständlich. Alles in allem aber okay! Achtung: kein Shooter-typisches Auto-Aiming!

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (6 Stufen)

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit ändern. Einen Hardcore-Modus wie in *Fallout: New Vegas* gibt es nicht mehr.

MEHRSPIELER -

Spieler online: – Spieler offline: –

Fallout 4 ist ein reiner Einzelspielertitel.

PRO & CONTRA

- ++ Riesige Welt mit zig Orten zu entdecken
- ++ Flotte, gute Shooter-Kämpfe
- \+ Cooles Crafting inklusive Häuserbau
- \+ Sehr viele Perks, keine Levelgrenze
- −− Dünne Story, wenig Entscheidungen
- −− Viele Ladezeiten, mäßige Performance

Wertung & Fazit

88

Ein Paradies für Entdecker, leider auf Kosten der Rollenspiel-Elemente.









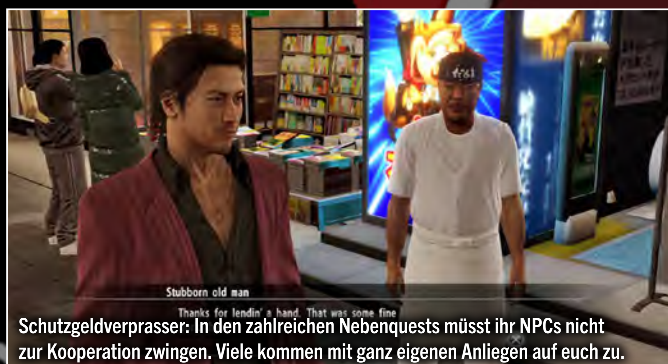
Yakuza 5

Sega lässt die Mafia aus dem Sack: Die fünfte Episode des japanischen Gangster-Dramas macht euch ein Angebot …

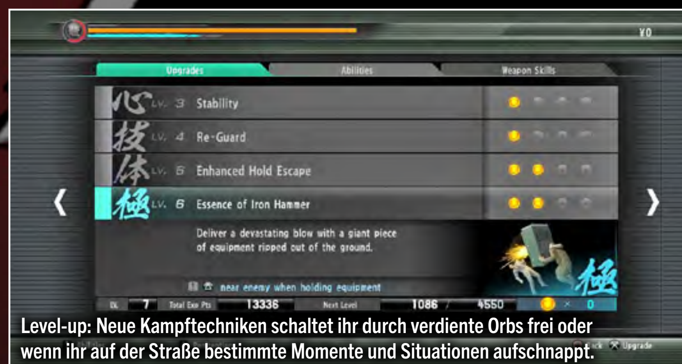
ACTION | Wenn ihr dieses Heft druckfrisch in den Händen haltet, ist es ziemlich genau drei Jahre her, seit *Ryū Ga Gotoku 5* erstmals in Japan veröffentlicht wurde – außerhalb der fernöstlichen Landesgrenzen besser bekannt unter dem Titel *Yakuza 5*. Von wenigen



Arcade-Prügler: In Japan hat Sega noch ein echtes Spielhallen-Standbein. Vor solch coolen Kulissen vermöbelt man vorlaute Honks wie diesen noch viel lieber.



Schutzgeldverprasser: In den zahlreichen Nebenquests müsst ihr NPCs nicht zur Kooperation zwingen. Viele kommen mit ganz eigenen Anliegen auf euch zu.



Level-up: Neue Kampftechniken schaltet ihr durch verdiente Orbs frei oder wenn ihr auf der Straße bestimmte Momente und Situationen aufschnappt.

News und Previews einmal abgesehen, glänzte das PS3-Spiel im Westen bislang jedoch hauptsächlich durch Abwesenheit. Das hielt eine treue Fangemeinde aber nicht davon ab, den Wunsch nach einer hiesigen Lokalisierung immer wieder laut auszusprechen. Ein Unterfangen, das nach einer langen Wartezeit endlich belohnt wird, hat sich Sega doch endlich entschlossen, *Yakuza 5* per Download-Fassung auch europäischen und US-Spielern zugänglich zu machen.



Wer war das noch mal? Gerade zu Beginn des Spiels werdet ihr mit vielen Namen zugeballert, was es für Anfänger schwieriger macht, der Story zu folgen.

The story goes on

Die Zahl im Titel deutet es zwar bereits an, hervorheben wollen wir es aber trotzdem gleich zu Beginn: Als mittlerweile fünfter Teil ist *Yakuza 5* keine komplett neue Geschichte mit frischen Charakteren, sondern setzt von Beginn an auf ein seit nunmehr zehn Jahren bestehendes Story-Fundament. Zwei Jahre sind seit den Ereignissen von *Yakuza 4* vergangen, die in dem Beschluss eines Waffenstillstandes zwischen den beiden Verbrecher-Syndikaten des Tojo Clans und dem Ueno Seiwa Clans gipfelten. Doch jetzt, wo einer der hochrangigen Unterzeichner dieses Vertrags auf dem Sterbebett liegt, droht das gerade erst geflochtene Band wieder zu zerreißen. Für den nun kurz bevorstehenden Mafia-Krieg werden schon im Vorfeld neue Bündnisse mit anderen Clans in Japan geschmiedet, um möglichst schnell die landesweite Macht sichern zu können. Von all diesen Ereignissen hat sich Kiryu Kazuma, seit jeher die Hauptfigur der *Yakuza*-Reihe, mittlerweile distanziert und arbeitet nun als Taxi-Fahrer in Fukuoka, einer weit von Tokio entfernten, südwestlich gelegenen Stadt. Allerdings vermag er es seiner neuen Identität zum Trotz nicht, die alten Yakuza-Wurzeln hinter sich zu lassen. Mit dem Verschwinden von Daigo Dojima, dem gegenwärtigen Anführer des Tojo Clans, wird Kiryu einmal mehr in den Sumpf des organisierten Verbrechens gezogen – ein gärender Moloch aus Gewalt und Verrat, aus dem es scheinbar kein Entrinnen gibt. Für jene unter euch, die jetzt befürchten, dem Plot des Spiels in keiner Weise folgen zu können, können wir eine Entwarnung aussprechen. Die Hintergrundgeschichte von *Yakuza 5* vermag es, auch für sich selbst geschlossen auf eigenen Beinen zu stehen, ohne dabei Neulinge mit Unmengen von Fragezeichen über dem Kopf im Raum stehen zu lassen. Weitreichende Kenntnisse über die Vorgänger sind aber dennoch wärmstens empfohlen, da ihr nur so sämtliche Anspielungen und die Motivationen zahlreicher Charaktere deuten könnt.


Schmutziges Geschäft: Auch wenn Harukas Weg zur Pop-Ikone mit Dance-Battles gepflastert ist, gehört ihr Kapitel inhaltlich zu den düstersten des Spiels.

Spaß haben in Japan: Yakuza-Style!

Kein Open-World-Titel kommt heute noch ohne eine Fülle an Minispielen aus, die ihr abseits der Hauptstory findet. *Yakuza 5* bildet da keine Ausnahme.

Selbst wenn ihr nur der umfangreichen Hauptstory des Spiels folgt, werdet ihr in *Yakuza 5* für viele Stunden beschäftigt sein. Dabei gibt es abseits noch viel mehr zu entdecken: In der Spielhalle zocken gehen, Karaoke singen, Hostessen bezirzen, Angeln, Stand-up-Comedy betreiben, ins Casino gehen, Jagen, Ramen kochen, Tischtennis, Baseball und noch vieles mehr …











Realer geht's kaum

Yakuza 5 hatte von allen bisherigen Teilen das Privileg einer doppelt so langen Entwicklungszeit – und das merkt man dem Umfang des Spiels locker an. Ganze fünf Spielfiguren warten im Verlauf der zusammenhängenden Geschichte darauf, von euch durch ebenso viele verschiedene Areale dirigiert zu werden. Letztere sind zwar allesamt fiktional, basieren jedoch auf realen Orten wie etwa dem Rotlichtbezirk Kabukichō in Tokio oder dem aufwendig beleuchteten Einkaufsviertel von Osaka, Dōtonbori. Sämtliche Ortschaften nehmen dabei keine kilometerhaften Ausmaße an, sondern beschränken sich auf einige Haupt- und Nebenstraßen, die man zu Fuß abklappert. Wem es nach einer offenen Spielwelt à la *Grand Theft Auto* gelüstet, wird enttäuscht sein – ein Vergleich, den die Serie seit Beginn an über sich ergehen lassen muss. Hinsichtlich des Detailgrads der Umgebung spielt *Yakuza 5* aber ganz oben mit. Von den zahlreichen Läden und Reklametafeln über das Piepen der Fußgängerampeln und den Bordsteinkacheln bis hin zu den an jeder Straßenecke stehenden Getränkeautomaten: Nahezu jede Kleinigkeit ist von den Entwicklern berücksichtigt und ins Spiel eingebaut worden. Eine so detailgetreue Videospiel-Umsetzung des japanischen Großstadttrubels hat es bislang noch nicht gegeben. Die gerade angesprochenen Charaktere dienen dabei nicht bloß als Plot Device für die Story, sondern warten auch mit eigenen Gameplay-Finessen auf. In seinem Herzen ist *Yakuza 5* wie bereits sein geistiger Vorgänger *Shenmue* ein Beat 'em Up und konfrontiert euch daher regelmäßig mit zufällig auftauchenden Gangstern und Schlägertrupps, die auf Stress aus sind. Geratet ihr mit ihnen aneinander, wechselt das Open-World-Geschehen rüber zu einer Art Kampfarena, in der ihr die Fäuste sprechen lassen müsst. Weist allein dieser Übergang schon Gemeinsamkeiten mit einem Rollenspiel auf, wird der RPG-Anteil durch zu verdienende Erfahrungspunkte, Talentbäume und zahlreiche Spezialfähigkeiten noch weiter vertieft. Shun Akiyama beispielsweise ist Experte für schnell ineinander übergehende Kick-Kombinationen, Taiga Saejima lässt es mit kraftvollen Fausthieben und Wurfkombinationen bedeutend langsamer angehen. Erstmals in der *Yakuza*-Serie ist sogar die 16-jährige Haruka Sawamura spielbar, welche sich ge-



Langstrecken-Yakuza: Die jeweiligen Bezirke umfassen eine Haupt- sowie Nebenstraßen, müssen daher also nicht mit dem Auto abgeklappert werden.



Sympathischer Bastard: Goro Majima ist bereits seit mehreren Teilen dabei und musste auch schon mal in einem Bosskampf von euch verprügelt werden.

rade dazu anschickt, die Welt der J-Pop-Stars im Sturm zu erobern. Anstelle von Roundhouse Kicks schwingt die zierliche Dame aber lieber das Tanzbein und fordert die Konkurrenz stattdessen zum Dance-off heraus. Klingt nach einem heiteren Spaß – und tatsächlich steckt in *Yakuza 5* mehr Witz, als man zunächst glauben mag. Vor allem in den zahlreichen Nebenaktivitäten wird es oft humorvoll, wenn so manch männliche Spielfigur beim Karaoke trotz fürchterlicher Gesangsqualitäten ihr Bestes gibt. Auch in den Prügeleien gibt es oft was zu lachen: schon mal einen vorlauten Straßenschläger mit einem Motorroller als Waffe verprügelt? *Yakuza 5* gibt euch die Möglichkeit dazu.

Technik-Kompromisse

Bei all dem Spaß, den man mit *Yakuza 5* haben kann, sollte der Kern des Spiels nicht vergessen werden, welcher sich von anderen Spielen in ähnlichem Metier so fundamental unterscheidet. *Yakuza 5* ist in erster Linie ein zutiefst ernstes, wortgewaltiges, streckenweise vielleicht sogar langatmiges Gangster-Drama. Vor allem der Beginn des Spiels gestaltet sich mit vielen Zwischensequenzen und Tutorials bisweilen ein wenig zäh, was ungeduldige Naturen schnell veranlasst, alle Dialoge wegzudrücken – und von denen sind nicht mal alle wirklich vertont, sondern nur mit englischen Untertiteln versehen worden. Warum das im Jahr 2015 (oder eher 2012) noch so sein muss, sei mal dahingestellt. Im Angesicht des massiven Textaufkommens und der Tatsache, dass *Yakuza* nun mal keine AAA-Serie ist, kann man dies aber noch entschuldigen. Wirklich schade ist hingegen, dass das Spiel für die Download-Komprimierung so viele Federn lassen musste. Viele Texturen im Spiel sind nun deutlich verschwommener als in der rund drei Jahre alten Retail-Fassung, heftiges Kantenflimmern in den Fahr-Sequenzen lässt frühes PS3-Feeling aufkommen. Was *Yakuza 5* jedoch in der Technik fehlt, macht es durch jede Menge toller Details im Gameplay wieder wett. Die zahlreichen Beat-'em-Up-Einlagen bieten genügend Moves und Tiefe, ohne sich dabei in zu komplexer Materie zu verfangen oder auf der anderen Seite zu einem simplen Buttonmasher zu verkommen. Ist euch mal nicht danach, der Hauptstory weiter zu folgen, locken zahlreiche Nebenquests mit verschiedensten Belohnungen. In der örtlichen Spielhalle warten alte wie neue Sega-Titel darauf, von euch gemeistert zu werden. In teuren Hostessen-Clubs gilt es, das Herz von der Dame eurer Wahl mit teuren Drinks, anregenden Gesprächen und der richtigen Attitüde für euch zu gewinnen. Zahlreiche Fahrgäste wollen innerhalb eines Zeitlimits sicher an ihr Ziel gebracht werden, natürlich unter der Berücksichtigung der Verkehrsregeln – Blinker setzen und langsam anfahren inklusive! Zwischen all den vielen Sondermissionen und Nebencharakteren dreht sich *Yakuza 5* aber vor allem um eins: um die Geschichte eines Mannes namens Kiryu Kazuma, den seine Vergangenheit immer wieder aufs Neue einholt. **MC**



Euro-Drive: Die Taxi-Rasereien erinnern wunderbar an *Crazy Taxi* und *Initial D*.

Meinung



Ein PS3-Revival: Kiryu Kazuma räumt auf in der Nachbarschaft!“

Marco Cabibo Redakteur

Yakuza 5 ist kein Leichtgewicht. Bis sich Einsteiger in dem so vielschichtigen Universum auskennen und sämtliche Zusammenhänge aneinanderreihen können, geht viel Zeit ins Land. Für die ganz Neugierigen ist es sogar empfehlenswert, erst einen Blick auf die vergangenen Ereignisse zu werfen. Seid ihr dann noch in der Lage, über eine arg gedrosselte Grafik hinwegzusehen, entlohnt euch *Yakuza 5* mit toll ausgearbeiteten Charakteren, detailverliebten Arealen und einer prächtigen Gameplay-Mischung aus Beat 'em Up, RPG und Adventure. Ich hoffe sehr, dass Segas Mühen Früchte tragen und sich auch außerhalb Japans ein größeres Publikum für *Yakuza* findet.

Yakuza 5



Termin: November 2015
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: N. n. b. | Cross-Buy ☐

GRAFIK 6

720p ☑ 1080p ☐ optionaler 3D-Modus ☐

Die große Schwäche des Spiels. Technisch hat das Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel.

SOUND 8

Texte/Sprachausgabe: englisch/japanisch

Fantastische Originalsprecher, sehr gutes Sound-Ambiente. Lässt kaum Wünsche offen.

BEDIENUNG 8

Remote-Play ☐ **Cross-Play** ☐ **Cross-Save** ☐

Installationsgröße: ca. 23 GByte (erforderlich)

Ob nun Minispiel, Prügel-Einlage oder Autofahrt: Jede Situation im Spiel lässt sich mit nur wenig Übung blitzschnell meistern.

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Vom etwas schwierigen Einstieg abgesehen, wird die Story sehr gut erzählt und nebenbei mit abwechslungsreichem Gameplay kombiniert.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler offline: -

Im Gegensatz zu manch anderen Titeln der Reihe ist *Yakuza 5* nur für Einzelspieler interessant.

PRO & CONTRA

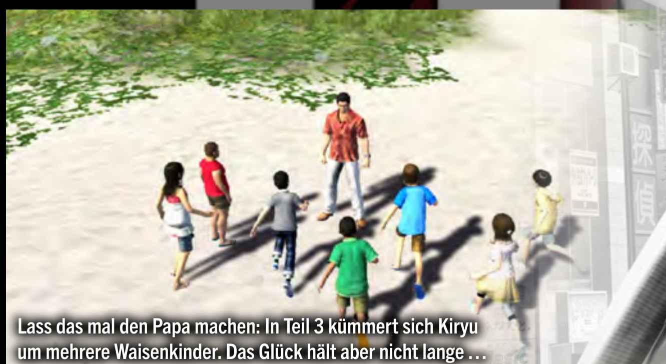
- ++ Tolle Mischung aus mehreren Genres
- ++ Umfangreiches, düsteres Gangster-Epos
- + Sehr gut geschriebene Charaktere
- + Akkurat übersetzte, englische Texte
- − Hin und wieder ein bisschen langatmig
- −− Technisch der Retail-Version unterlegen

Wertung & Fazit

88

Der beste Teil der Serie zieht alle Register – und euch in seinen Bann!


Hölzernes Argument: 2005 wurde der Grundstein der *Yakuza*-Serie gelegt, sowohl vom Setting her als auch vom Kampfsystem.


Lass das mal den Papa machen: In Teil 3 kümmert sich Kiryu um mehrere Waisenkinder. Das Glück hält aber nicht lange ...

Yakuza – Die Serienhistorie

Segas Antwort auf *Grand Theft Auto* – was ist dran an dem Geheimtipp aus Japan?

Es ist ein Schicksal, das viele Videospielimporteure kennen und teilen: Sobald im Ausland ein neuer Titel aus der persönlichen Favoritenreihe angekündigt wird, befindet man sich oft in der Bredouille. Wird das Spiel auch hierzulande auf den Markt kommen? Und falls nicht sofort, vielleicht etwas später? Besteht die Gefahr, dass es geschnitten wird? Oder soll man sämtliche Überlegungen über den Haufen werden und den Titel einfach sofort importieren? Fans der mittlerweile rund zehn Jahre alten *Yakuza*-Reihe haben schon so ziemlich alle Szenarien durch, die man sich vorstellen kann. Einige Titel erschienen erst rund ein bis drei Jahre später im Westen, andere überhaupt nicht oder mit einem gekürzten Inhalt. Jetzt, nachdem mit *Yakuza 5* das bislang beste Spiel der Reihe in Europa und den USA herausgekommen ist, wollen wir die Vorgänger kurz Revue passieren lassen und euch über die Besonderheiten des jeweiligen Titels in Kenntnis setzen.


Samurai-Parade: Bereits zweimal wurden die Charaktere der Hauptreihe auch in ein historisches Feudal-Korsett gepackt, allerdings nur im heimatlichen Japan.

Yakuza 1, 2005

Der Startschuss von *Yakuza* fiel am 8. Dezember 2005 und stellte von Anfang an den Ex-Yakuza Kiryu Kazuma in den Mittelpunkt. Nach einer rund zehnjährigen Haftstrafe für ein nicht begangenes Verbrechen findet er seinen einstigen Clan zerstritten vor. Ungewiss darüber, wer den Tojo Clan als Nächstes anführen wird, stößt Kiryu auf das Waisenkind Haruka, die von vielen Yakuza-Anhängern energisch verfolgt wird und demnach wohl ein wichtiges Schlüsselelement in dem Bandenkrieg darstellt. *Yakuza 1* stellte nicht nur inhaltlich die Weichen für die nachfolgenden Teile, sondern zeichnete sich auch sofort durch viele Besonderheiten wie das Prügel-Gameplay und das realen Orten nachempfundene Areal aus. Fairerweise muss man jedoch sagen, dass das erste Spiel deutlich im Fahrwasser von Titeln wie *Grand Theft Auto* oder *True Crime* fuhr. Es sollte chronologisch gesehen nicht das erste Spiel der Reihe bleiben und bereits ein Jahr später erschien mit *Like a Dragon: Prologue* ein rund 43 Minuten langer Film, der in den 1970er-Jahren angesiedelt ist und Kiryus Kindheit thematisierte.

Yakuza 2, 2006

Ebenfalls im selben Jahr hatte Sega mit *Yakuza 2* einen offiziellen Nachfolger am Start und sorgte flugs für so manche Überraschung. Im Angesicht der kurzen Entwicklungszeit hätte man von einem billigen Schnellschuss

Alle Bilder: Sega

ausgehen können, tatsächlich aber verfeinerten die Entwickler das Grundgerüst an vielen Ecken, verlagerten das Geschehen in das westlich gelegene Osaka und führten zudem neue Charaktere ein – in den Augen vieler Fans war *Yakuza 2* lange Zeit das beste Spiel der gesamten Serie. Im Gegensatz zum Vorgänger beließ es Sega für die westliche Version, die erst im September 2008 folgen sollte, auch bei der japanischen Sprachausgabe. Der Umstand, dass das Spiel noch für die PS2 erschien und die Nachfolger-Hardware gerade am Durchstarten war, verhinderte einen großen Erfolg außerhalb Japans.

Yakuza 3, 2009

Für die offiziell dritte Episode des *Yakuza*-Epos vollzog Sega ein weiteres Mal einen Bühnenwechsel. Anstelle von Rotlichtvierteln und anderen düsteren Settings war ein großer Teil des Spiels im tropischen Okinawa angesiedelt. Fern der brutalen Erlebnisse seiner Vergangenheit kümmert sich Kiryu hier um die Kinder eines Waisenhauses, bis ihn sein früheres Leben ein weiteres Mal einholt. Wer damit bislang noch nicht vertraut war, konnte sich in *Yakuza 3* eine detaillierte Zusammenfassung der beiden Vorgänger ansehen. Ein feiner Zug von Sega, der durch eine riesige Menge an gekürztem Content leider wieder zunichtegemacht wurde. Vor allem viele der Sequenzen in den Nachtclubs, damit verbundene Nebenmissionen und weitere kleine Details wurden für den westlichen Markt geschnitten. Angesichts der Stripclubs in *GTA 4* oder *5* ein unverständliches wie unnötiges Vorgehen.

Yakuza 4, 2010

In bester Serientradition ließ *Yakuza* westliche Fans ein knappes Jahr warten, bis auch sie im März 2011 wieder in die Haut von Kiryu Kazuma schlüpfen durften. Als große Neuerung – und deutlich vor *GTA 5* – stellte euch *Yakuza 4* auch drei weitere Spielfiguren zur Verfügung. Neben zwei weiteren Anhängern der Yakuza war dieses Mal auch ein Undercover-Cop spielbar, der mit dem Verbrecher-Clan zusammenarbeitete. Die bereits bekannten Areale der Vorgänger wurden sowohl grafisch gepimpt als auch umfangreich erweitert – ganz zu schweigen vom Kampfsystem, das nun deutlich variantenreichere Prügeleien ermöglichte und die nähere Umgebung noch viel mehr in den Kampf einbezog. Für Nicht-Japaner war es für eine lange Zeit das letzte Spiel, denn der offizielle Nachfolger ließ mehr als drei Jahre auf sich warten.

Die Spin-offs

Als erfolgreicher Bestseller innerhalb der eigenen Landesgrenzen dauerte es nicht lange, bis *Yakuza* auch mit inoffiziellen Spin-offs auf sich aufmerksam machte. Bereits 2008 hatte Sega mit *Ryu ga Gotoku Kenzan!* das erste Nebenspiel abseits der Hauptgeschichte parat. Das war knapp 400 Jahre vor der eigentlichen Ära des Spiels angesiedelt und steckte die bekannten Charaktere statt in teure Markenanzüge in luftige Samurai-Yukatas. Auch wenn es sonst keine inhaltlichen Überschneidungen gab, wusste *Ryu ga Gotoku Kenzan!* mit einer guten Erzählung und ebenso prima Kampf-Mechaniken zu begeistern – 2014 wurde der Ableger mit *Ryu ga Gotoku Ishin!* auf der PS4 sogar fortgesetzt. Deutlich näher dran an der Vorlage, nämlich in Form eines Prequels zum ersten Teil, war *Yakuza Zero,* ebenfalls im vergangenen Jahr auf der Playstation 4 erschienen. Das sprichwörtliche schwarze Schaf des Clans stellt indessen *Yakuza: Dead Souls* dar, welches sich neben einem erhöhten Baller-Fokus und Zombies vor allem durch technische Macken auszeichnete. Inhaltlich wird *Yakuza 5* für die nächste Zeit das wohl aktuellste Spiel bleiben. Das im September angekündigte *Yakuza 6* ist als Neuinterpretation des ersten Teils angedacht. **MC**



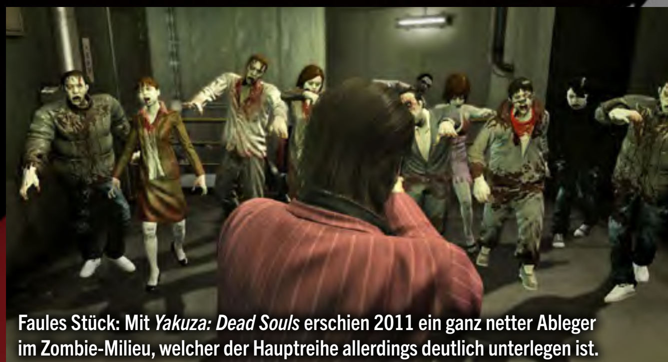
Goldene Zeiten: Das Prequel *Yakuza Zero* ist in den 1980ern angesiedelt, als Japan noch im finanziellen Überfluss lebte – bis zur Krise der Bubble Economy.

Der geistige Vorläufer

Nur dank *Shenmue* steht *Yakuza* heute so erfolgreich im Leben.

Wenn von Gangster-Milieu, Gewalt und Geballer die Rede ist, denkt der gemeine Spieler unvermeidlich an *Grand Theft Auto,* eine der einflussreichsten Serien dieser Generation. Infolgedessen kommt es natürlich aufgrund vieler gegebener Parallelen oft zu Vergleichen mit der japanischen *Yakuza*-Reihe. Dabei haben beide Serien weit weniger miteinander gemeinsam, als man glauben mag. Während sich *GTA* vor allem auf kurzweilige Action in einer großen, frei befahrbaren Welt setzt, liegt der Fokus von *Yakuza* eher auf einer gemächlichen wie erwachsenen Story und zünftigen Prügeleien. Wo es genau das schon mal gab, wissen vor allem Besitzer einer Dreamcast – ganz richtig, die Rede ist natürlich von *Shenmue*. Das einst teuerste Spiel aller Zeiten (Produktionskosten und Marketing beliefen sich auf 70 Millionen US-Dollar) begeisterte die Kritiker mit einer intensiv erzählten Story und einer bis dato noch nie so lebendigen Videospielwelt, konnte sich am Markt aber nicht durchsetzen. Auch der zweite Teil erreichte nicht die hochgesteckten Ziele, die sich der Serienschöpfer Yu Suzuki gesetzt hatte. *Yakuza* wird von vielen Spielern als der geistige Nachfolger von *Shenmue* gesehen.

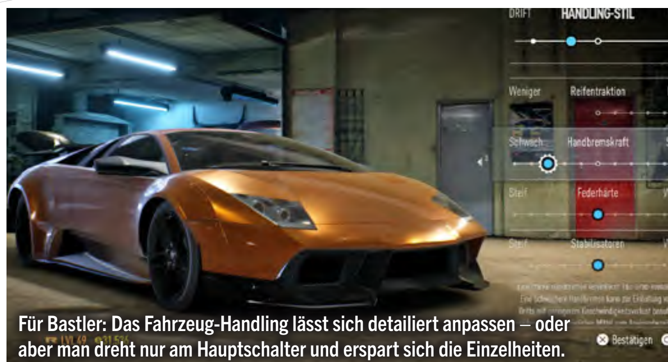




Faules Stück: Mit *Yakuza: Dead Souls* erschien 2011 ein ganz netter Ableger im Zombie-Milieu, welcher der Hauptreihe allerdings deutlich unterlegen ist.



Staraufgebot: Im Remake vom ersten *Yakuza* wird Takeshi Kitano eine tragende Rolle spielen – quasi ein symbolischer Ritterschlag für die gesamte Serie.


Für Bastler: Das Fahrzeug-Handling lässt sich detailliert anpassen – oder aber man dreht nur am Hauptschalter und erspart sich die Einzelheiten.


Peace, bro: Eure Story-Clique besteht aus einer Riege von Klischee-Charakteren, die in unfreiwillig komischen Zwischensequenzen Stuss erzählen.

Alle Bilder: play4



Rennrüpel: Im Drifttrain-Modus kommt es oft zu unverschuldeten Kollisionen mit den KI-Fahrern. Das kostet wertvolle Punkte.



Need for Speed

EA lässt eine große Chance ungenutzt, der Serie neuen Schwung zu verleihen.

RENNSPIEL | Was bin ich doch für ein Assi! Da rufen ständig meine „Homies“ an, um mich auf neue Story-Missionen aufmerksam zu machen oder mir einfach nur Respekt für meine starke Leistung im letzten Drift-Event zu zollen – und ich lege gleich wieder auf. Tut mir leid, Robyn, Amy, Spike und wie ihr alle heißt, aber ich hab einfach keine Zeit für euch. Zum einen, weil ich mich beim Powersliden durch die Haarnadelkurve mit Tempo 180 auf die Straßenlage meines Honda Civic konzentrieren muss. Und zum anderen, weil ihr einfach furchtbare Nervensägen seid und mir euer Schicksal am übermäßig breiten Heckspoiler vorbei geht.

Endlich Underground 3?

Eine Rückkehr zu alten Tugenden hat Entwickler Ghost Games für *Need for Speed* versprochen, einen Reboot der Serie und eine Besinnung auf alte Stärken der *Underground*/*Most Wanted*/*Carbon*-Ära. Und tatsächlich fühlt sich das neue Rennspiel unter der Ägide von Publisher Electronic Arts wie ein geistiger Nachfolger von *Need for Speed: Underground 2* an. Wenn auch nicht unbedingt in Sachen Qualitätsstandards.

Ihr seid im neuen *NfS* ausschließlich nachts in einer frei befahrbaren Spielwelt namens Ventura Bay unterwegs und müsst euch langsam aber sicher an die Spitze der illegalen Raserszene fahren. Zusammengehalten wird dieses Unterfangen durch eine Reihe von Zwischensequenzen mit echten Schauspielern. In diesem Zusammenhang von einer Geschichte oder gar einem Plot zu sprechen, wäre jedoch die reinste Übertreibung.

Need for Speed besitzt keinerlei Dramatik, keine Bösewichte oder überraschende Zuspitzungen. Nein, die aus der Ego-Perspektive eines stummen Helden

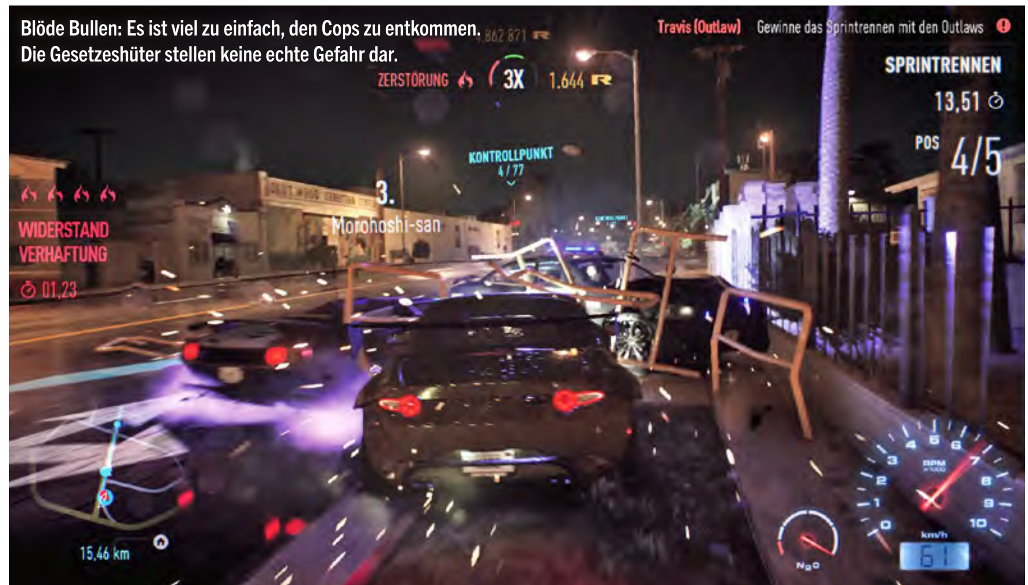
gefilmten Videos sollen euch lediglich fünf wandelnde Klischees – Verzeihung, Figuren – näherbringen. Alle haben sie eine Obsession mit echten Ikonen des Rennsports wie Gymkhana-Spezialist Ken Block oder Porsche-Fan Magnus Walker. Diesen lebenden Legenden nachzueifern, ist das Spielziel von *Need for Speed*. Das und das Freischalten neuer Tuning-Teile.

Paradies für Schrauber

50 Reputationsränge hat *Need for Speed* zu bieten, jeder Level-Aufstieg erlaubt Zugang zu besseren Bauteilen. Punkte verdient ihr durch das Bewältigen der knapp 80 Rennveranstaltungen sowie spezieller Aktionen wie Driften oder das Entkommen nach ausgedehnten Verfolgungsjagden mit der Polizei. In der Garage wählt ihr aus über 50 Karren euren präferierten Wagen aus – das kostet natürlich Knete, die ihr für die Teilnahme an Events erhaltet.

Mit gerade mal fünf Parkplätzen ist eure Garage nicht eben üppig bestückt. Die Idee dahinter: Statt wie bei *Gran Turismo* wild von Auto zu Auto zu springen, sollt ihr euch bei *Need for Speed* auf eine Handvoll Lieblingsfahrzeuge konzentrieren und diese immer besser ausrüsten. Dieses Unterfangen ist gelungen. Wir hatten einen Heidenspaß dabei, den stetig wachsenden PS-Zahlen und Beschleunigungswerten zuzugucken. Zudem lassen sich einmal angeschaffte Karren unproblematisch verkaufen, um das Geld in ein anderes vierrädriges Gefährt zu investieren.

Während der Einbau der neuesten Tuning-Teile kaum Nachdenken erfordert, ist bei der Feinjustierung des Handlings mehr Eigenarbeit gefragt. In der Garage dürft ihr für jedes Auto detaillierte Einstellungen an Reifendruck, Bremskraft oder Fahrwerkhöhe vornehmen. Das hat tatsächlich Auswirkungen aufs Fahrgefühl, so kann jeder Spieler sein perfektes Handling selbst definieren. Eine großartige Neuerung! Simulations-Fans sollten sich von *Need for Speed* aber nicht zu viel versprechen. Ja, die Auswirkungen sind spürbar, aber letztlich ist das Ganze immer noch ein Arcade-Racer. Wer keine Lust auf Feinjustierungen hat, wählt einfach zwischen den Extremen „Drift“ und „Grip“ und fährt damit im wahrsten Sinne des Wortes bestens. Das Spielprinzip bietet einfach nicht so viel Tiefe wie ein *Project Cars* und das will es auch gar nicht.



Blöde Bullen: Es ist viel zu einfach, den Cops zu entkommen. Die Gesetzeshüter stellen keine echte Gefahr dar.

Da fehlt doch was!

Neben der Performance schraubt ihr auch am Aussehen eures Flitzers. Ihr bestimmt nicht nur die Lackierung, sondern dürft auch aus mehreren hundert Decals wählen, um ein individuelles Äußeres für eure Rennmaschine zu erstellen. Der entsprechende Editor bietet eine Menge Optionen – Customizing-Fans können Stunden mit dem Nachbau ihrer Lieblingsautos verbringen. Doch der Vielfalt in Sachen Sticker und Aufdrucke steht eine überraschend ärmliche Auswahl an optischen Tuning-Bauteilen gegenüber.

Gerade bei höherwertigen Karossen ist ein großer Teil der „Andock-Punkte“ am Auto gesperrt. Ihr dürft dann nur an den Felgen rumdoktern oder aus einer viel zu kleinen Auswahl an Heckspoilern wählen, aber alternative Motorhauben und Frontscheinwerfer fehlen bei vielen Fahrzeugen. Die für die *Underground*-Serie typischen (kitschigen) Unterboden-Beleuchtungen in Neonfarben gibt’s gleich gar nicht.

Das riecht nach einem Kompromiss bei der Entwicklung: Ghost Games will weitere Inhalte per DLC nachliefern. Gemäß dem Vorbild *The Witcher 3* sollen die kostenlos sein. Bis dahin ist der magere Umfang des Spiels – in dieser Hinsicht und anderswo – aber auffällig.

Und irgendwann ist Schluss …

15 Stunden haben wir für die Kampagne gebraucht, die alle 80 vorgefertigten Rennen des Spiels beinhaltet. Danach hatten wir Maximalstufe 50 erreicht und besaßen genug Geld, um uns den teuersten Wagen des Spiels zu leisten (einen Ferrari F40 für knapp 200.000 Dollar) und gleichzeitig noch einen voll ausgebauten Lamborghini Murciélago LP 670 mit über 1.000 PS sowie einen Porsche Cayman GT4 zu unterhalten. Ein Grund, *Need for Speed* weiter zu spielen, bestand danach kaum noch, alle Bauteile befanden sich in unserem Besitz und der halbgare Mehrspielermodus bot keinen großen Anreiz zum Weiterspielen.

Need for Speed erfordert eine permanente Internetverbindung zum Spielen. Gerechtfertigt wird diese Always-online-Komponente zumindest theoretisch durch das Alldrive-Feature: In Ventura Bay sind ständig andere Spieler zusammen mit euch unterwegs. Das kann zu lustigen Situationen führen, etwa wenn zwei Rennverläufe sich kreuzen und man plötzlich menschlichen Mitspielern ausweichen muss. Die Hürde, um mit anderen im selben Event anzutreten, ist aber unnötig hoch.

Es gibt keine Multiplayer-Lobbys. Wer einfach auf der Suche nach anderen Spielern ist, um sich ein schnelles Rennen zu liefern, muss mit den gewünschten Gegnern zum gleichen Event-Startpunkt fahren und dort die Partie beginnen. Etwas einfacher haben es Spieler mit Freunden, denn die können sich in festen Crews für bis zu acht Teilnehmer organisieren und gemeinsam auf die Piste fahren. So lässt sich auch die Kampagne im Koop-Modus bewältigen.

Ein kostenpflichtiges PS-Plus-Konto wird für *Need for Speed* übrigens nicht vorausgesetzt – ihr könnt nämlich auch alleine nur mit KI-Fahrern und ohne Alldrive-Feature spielen. Eine Internetverbindung ist aber trotzdem zwingend nötig. Schön: Wer beim Cruisen durch die (auf Dauer arg leblos und beliebig wirkende) Stadt auf andere Spieler



Keine Cockpit-Kamera: Das intensivste Rennerlebnis gibt es in Motorhauben- oder Stoßstangen-Perspektive.

Meinung

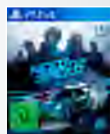


„Für den kleinen Drift-Hunger zwischendurch reicht's auf alle Fälle!"

Peter Bathge Redakteur

Nachdem das anfangs hölzerne Handling durch den Kauf neuer Tuning-Bauteile und das Rumspielen am Drift-Grip-Schalter unter Kontrolle gebracht war, hatte ich viel Spaß an *Need for Speed* – aber bei Weitem nicht so viel wie theoretisch möglich gewesen wäre. Allein schon diese fadenscheinige Ausrede für den permanenten Online-Zwang namens Mehrspielermodus! Ha, selten war es in einem Rennspiel so schwer, tatsächlich gegen andere Menschen zu fahren! Wer Spaß dran hat, aus der Stoßstangenperspektive um enge Kurven zu driften und seinem Auto ein möglichst individuelles Aussehen zu verpassen, kommt um *Need for Speed* indes kaum herum.

Need for Speed



Termin: 5. November 2015
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Ghost Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 8
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Sehr schicke Effekte und glänzende Straßen. Leider liegt über allem ein grobkörniger Filter.

SOUND 8
Texte/Sprachausgabe: deutsch/deutsch
Temporeicher Elektro-Soundtrack, hervorragende Motorengeräusche, maue deutsche Sprecher

BEDIENUNG 8
Remote-Play ☑ Cross-Play ☐ Cross-Save ☐
Installationsgröße: ca. 36 GByte (erforderlich)
Das Handling lässt sich jederzeit anpassen und die Steuerung geht mit der Zeit gut von der Hand.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel (1 Stufe)
Die 80 Rennen sind nach 15 Stunden absolviert, eine Story ist so gut wie nicht vorhanden. Die auffällig leere Spielwelt lädt kaum zum Verweilen ein.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** -
In Abwesenheit einer Lobby-Funktion ist es unnötig umständlich, gegen fremde Spieler anzutreten. Immerhin lassen sich achtköpfige Crews bilden.

PRO & CONTRA
- ++ Extrem viele Tuning-Optionen
- \+ Schicke Autos, lässige Drifts
- \+ Gute Mischung aus Rennmodi
- − Vergleichsweise geringer Umfang
- −− KI-Fahrer zu aggressiv, Polizei zu mutlos
- −− Eintönige Spielwelt

Wertung & Fazit

74 **Ein halbgares Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse eingeht**



Die Kurve gekriegt: Viele Events erfordern geschicktes Driften. Das steuert sich nach etwas Eingewöhnung richtig gut!

trifft, kann diese per Knopfdruck zu einem spontanen Duell herausfordern. Dabei stehen unterschiedliche Kategorien zur Auswahl, etwa Drift, Sprint oder Outrun. Das Spiel legt dann automatisch und ohne Verzögerung eine Route fest, es gibt keine Ladezeit vor Rennbeginn.

Das alleine rettet den Mehrspielermodus aber auch nicht vor der Obskurität. *Need for Speed* wirkt dadurch wie ein Einweg-Rennspiel. Wer einmal alle Renn-Events durch hat, kann dem Spiel getrost den Rücken kehren. Es fehlt einfach an spaßigen Aktivitäten abseits der Kampagne – eine Handvoll Sammelgegenstände wie kostenlose Upgrades bieten kaum Mehrwert. Immerhin: Ghost Games stellt Spieler jeden Tag vor drei neue Herausforderungen. Wer die erfüllt, steigt in einer monatlich aktualisierten Rangliste auf.

Aggressive KI

Seit Jahren ein leidiges Thema bei jedem *Need for Speed*: die Gummiband-KI. Ja, auch im neuesten Serienteil zünden überholte Computergegner den Raketenantrieb und machen plötzlich unfassbar große Abstände wett – es kommt allerdings weitaus seltener vor als zum Beispiel bei der Polizei von *The Crew*.

Probleme bereitet zudem der Spielmodus Drifttrain. Darin seid ihr in einer Gruppe unterwegs und müsst möglichst fehlerfrei um Kurven schlittern – und zwar im Pulk. Wer alleine unterwegs ist, kann noch so gut driften, er verdient keine Zähler. Damit kommt die Rüpel-KI nicht klar, immer wieder schubst sie einen mitten im Drift weg und verwehrt einem so ein fettes Plus an Punkten. Das Ergebnis sind Wiederholungen, an denen man selbst schuldlos ist.

Die Polizei in Ventura Bay verhält sich dagegen regelrecht rücksichtsvoll. Anders als im Vorgänger *Rivals* werden die Cops nur noch von der KI gesteuert. Sie in der offenen Welt überhaupt aufzuspüren und in eine Verfolgungsjagd zu verwickeln, ist eine Leistung für sich. Doch selbst wenn man die Polizei am Heck kleben hat, lassen sich die Gesetzeshüter auch auf dem höchsten Wanted-Level viel zu leicht abhängen.

Drei Verfolger sind schon das höchste der Gefühle. Mit ihren untermotorisierten Gefährten haben sie keine Chance gegen die stärksten Autos in eurem Arsenal. Straßensperren und Nagelbrettern weicht man vergleichsweise einfach aus, härtere Maßnahmen wie Helikopter fehlen komplett. Da sind wir aus vergangenen *Need for Speed*-Teilen Besseres gewohnt!

Verschwendetes Potenzial

Es ist ein Gefühl, das sich durch den gesamten Test von *Need for Speed* zieht: Da wäre mehr gegangen! Die Anlagen für ein großes Rennvergnügen sind da: Die Optik ist schick (bis auf den körnigen Filter, der über allem liegt), die Karren sind edel, die Rennmodi abwechslungsreich und das Geschwindigkeitsgefühl stimmt spätestens ab Tempo 250 in der Stoßstangen- oder Motorhauben-Perspektive. Aber zu viel fehlt. Eine Cockpit-Kamera etwa. Die Möglichkeit, auf Wunsch manuell zu schalten. Ein Mehrspielermodus, der mehr hergibt als eine fadenscheinige Begründung für den permanenten Online-Zwang. Wer auf die Feature-Liste von *Need for Speed* schaut, der verliert schnell den Mut.

Dabei hatten wir auf der Strecke eine Menge Spaß. Der Soundtrack erfüllt seinen Zweck und pumpt das Adrenalin beim Steuern eines vor Power strotzenden Supersportwagens unmittelbar ins Blut. Die Bedienung mit dem Gamepad geht gut von der Hand. Ja selbst die ungewollt komischen Zwischensequenzen erzeugen mit der Zeit einen gewissen Charme. Aber um dafür 60 Euro auszugeben, nur um das Spiel nach 15 Stunden wieder in die Ecke zu legen, muss man schon ein begeisterter Tuning-Fan oder Auto-Narr sein. **PB**


Hübsch hässlich: Im Decal-Editor wählt ihr aus einer Vielzahl von Folien.





Abgefahren: Die Handlung von *Black Ops 3* ist für einen *Call of Duty*-Ableger ungewöhnlich tiefgründig und bleibt bis zum Schluss interessant.

Call of Duty: Black Ops 3

Läutet *Black Ops 3* eine Trendwende für die angestaubte Shooter-Serie ein?

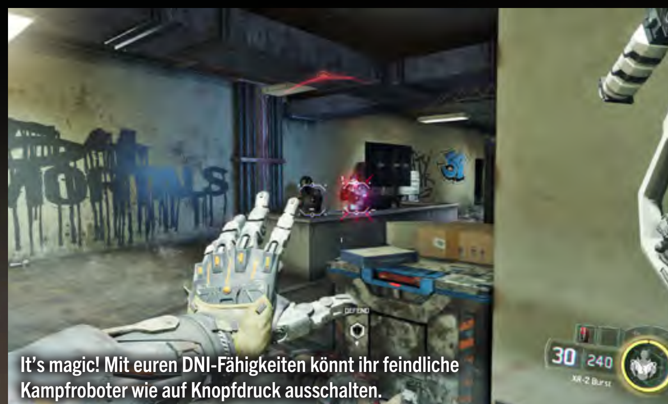
EGO-SHOOTER | Bekanntlich bläst Activision im Spätherbst Jahr für Jahr zum Großangriff. Im nunmehr zwölften Ableger der berühmt-berüchtigten *Call of Duty*-Serie wollen der große Publisher und das zuständige Studio Treyarch nicht das gewohnt bombastisch inszenierte, aber sehr geradlinige Popcornkino auf die heimischen Bildschirme bringen, sondern die Ego-Shooter-Reihe erstmals von ihren festen Schienen in die – von vielen Fans seit Jahren geforderte – spielerische Freiheit entlassen. Wie gut das vielversprechende Vorhaben den kalifornischen Entwicklern gelungen ist und wie groß der Umfang ausfällt ist, verraten wir euch in unserem Test.

Abgedrehte Kampagne

Seit mittlerweile vier Titeln zeichnet Treyarch für die Entwicklung der jährlich erscheinenden *Call of Duty*-Ableger verantwortlich. Während uns die Serienschöpfer von Infinity Ward mit den *Modern Warfare*-Teilen zumeist in den nächsten Weltkrieg voller amerikanischer Helden entführt haben, ging es bei der von Treyarch entwickelten *Black Ops*-Serie meistens um eine globale Terrorgefahr mit deutlich weniger der oft lächerlich wirkenden patriotischen Momente. Auch in *Black Ops 3* bleiben uns die sonst *CoD*-typischen weltrettenden US-Cowboys größtenteils erspart; insgesamt könnte man sogar sagen, dass es sich diesmal um den ersten Teil der Reihe handelt, der wegen seiner ziemlich tiefgründigen und zum Ende hin echt abgefahrenen Geschichte tatsächlich zum Nachdenken anregt. Ein so sehr unter die Haut gehendes Erlebnis wie etwa in der *Bioshock*-Reihe sollte man hier nicht erwarten, aber wir waren beim Spielen schon wirklich erstaunt, wie gut durchdacht und intelligent die Handlung von *Black Ops 3* in Anbetracht der Vorgänger ist.

In der im Jahr 2065 angesiedelten Kampagne schlüpfen wir in die Haut eines namenlosen Soldaten, der nach einem missglückten Einsatz in Äthiopien eigentlich seine


Teamarbeit: Zum ersten Mal in der Seriengeschichte könnt ihr die gesamte Kampagne mit bis zu drei Mitspielern absolvieren.


It's magic! Mit euren DNI-Fähigkeiten könnt ihr feindliche Kampfroboter wie auf Knopfdruck ausschalten.


Praktisch: Mit euren DNI-Fähigkeiten könnt ihr auch die Kontrolle über Droiden übernehmen und so Horden von Gegnern beseitigen.

Mehrspielermodus à la CoD

Neben der Koop-Kampagne bietet *Black Ops 3*, wie man es von einem *Call of Duty* gewohnt ist, auch einen sehr ausgereiften Mehrspielermodus mit riesigem Umfang. Zu den Neuerungen gehören eine höhere Bewegungsfreiheit durch Wallruns, die Möglichkeit, auch im Wasser zu schießen, und neun freischaltbare Spezialisten, die sich neben dem Aussehen durch besondere Perks unterscheiden. Mit Safeguard hat Treyarch uns zudem einen interessanten neuen Spielmodus für die Multiplayer-Partien beschert. Hier muss ein Team einen Roboter zu einem Punkt auf der Karte eskortieren, während die andere Seite versucht, dies zu verhindern.

Uns haben die Mehrspielermodi wieder einmal sehr gut gefallen. Wären da nicht der Zombie-Modus und die diesmal tatsächlich gelungene Kampagne, würden wir sie sogar als die größte Stärke von *Black Ops 3* ansehen – auch wenn wir uns für den nächsten Ableger mehr Neuerungen wünschen.


Blechbüchse: Im neuen Safeguard-Modus muss ein Team einen Roboter zu einem bestimmten Punkt auf der Karte begleiten.

Militärkarriere an den Haken hängen müsste. Am Ende einer Geiselrettungsmission wird er (oder sie – wir dürfen erstmals das Aussehen und das Geschlecht des Hauptcharakters selbst bestimmen) von einem Militärroboter so schwer verletzt, dass er seine Arme verliert und sein Überleben nach heutigen medizinischen Standards mehr als fraglich wäre. Doch in der relativ glaubwürdigen Zukunftsvision von Treyarch stellt das kaum ein Problem für unseren Helden dar: Statt einer Invalidenrente bekommt er in einem Militärkrankenhaus frische Cyberarme verpasst, die ihn zu einem regelrechten Überkrieger machen. Noch mächtiger wird er dank einer Technologie namens DNI (Direct Neural Interface). Dabei handelt es sich um ein Implantat im Kleinhirn, das unserem Alter Ego zum Beispiel die Möglichkeit gibt, ohne Worte mit seinen Teamkameraden zu kommunizieren und so feindliche Positionen zu markieren oder sogar Militärdrohnen durch Gedankenkraft zu kontrollieren.

Gelungenes Leveldesign

Am Anfang der etwa sieben Stunden langen Kampagne werden wir in die von einem alten Haudegen namens John Taylor angeführte Anti-Terror-Einsatztruppe versetzt und lernen den Umgang mit den neuen Fähigkeiten unseres Helden. Mit unseren Kameraden, die allesamt in der englischen Fassung hervorragend von bekannten TV-Serien-Schauspielern wie Katee Sackhoff (*Battlestar Galactica*) oder Christopher Meloni (*Oz – Hölle hinter Gittern*) gemimt werden, machen wir uns auf, einer angeblichen Terrororganisation die Leviten zu lesen. Die Einsätze finden überall auf der Welt statt – etwa in der Schweiz oder in Ägypten – und sind wie gewohnt grandios inszeniert. Ergo: Der Bildschirm füllt sich fast im Sekundentakt mit heftigen Explosionen, zig Feinde ballern zeitgleich auf uns – und obendrein können sich die Umgebungen dank vieler Details sehen lassen. Und das alles, obwohl im Inneren „nur“ eine stark überarbeitete Version der betagten *Black Ops 2*-Engine ihre Dienste leistet.

Ebenso wenig mangelt es der neuen Kampagne an Abwechslung: Mal kämpfen wir uns durch die engen Gänge eines Silos, mal sind wir mit einem Kampfgleiter unterwegs oder dürfen uns um die Verteidigung einer Stadt kümmern. Außerdem erfreulich: Statt der gewohnt schlauchartigen Umgebungen bewegen wir uns in den Einsätzen für Serienverhältnisse ungewohnt frei und können zudem selbst darüber entscheiden, wie wir die Scharen von Gegnern erledigen. Vor jeder Mission suchen wir überdies aus, welche durch Erfahrungspunkte freischaltbaren Waffen und DNI-Fähigkeiten wir in die Einsätze mitnehmen. So können wir uns zum Beispiel ein Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer schnappen und die meisten Gegner unbemerkt aus guter Ent-



Taktisch: Vor jeder Mission könnt ihr euch für einen von drei DNI-Fähigkeitenbäumen entscheiden. Zudem dürft ihr auch über eure Bewaffnung bestimmen.


Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Sobald ihr die Kampagne beendet habt, wird ein Nightmare-Modus freigeschaltet. Hier müsst ihr gegen Zombies antreten.



Die Masse macht's: Die KI-Gegner sind – wie bereits in den Vorgängern – allerhöchstens mittelmäßig. Dafür müsst ihr euch wieder gegen ganze Horden zur Wehr setzen.

fernung ausschalten. Außerdem ist für diese Taktik eine DNI-Tarnfähigkeit hilfreich, damit wir uns gegebenenfalls leicht verstecken können. Ebenso gut können wir aber auch zur altbewährten Rambo-Methode zurückgreifen und mit einem fetten Maschinengewehr und einem brachialen Granatwerfer die Widersacher in den Missionen zu Klump schießen.

Unserer Erfahrung nach ergibt sich durch die unterschiedlichen Technik-Gadgets und die zahlreichen Lösungswege insgesamt ein ähnlich freies Spielgefühl wie in der *Crysis*-Reihe – allerdings sind die Missionsareale in *Black Ops 3* nicht ganz so groß wie in den Crytek-Spielen. Zudem macht man sich – um es höflich auszudrücken – wegen der eher standardmäßigen Gegner-KI nur in den höheren Schwierigkeitsgraden auf die Suche nach einem optimalen Lösungsweg. Wer sich zum Beispiel als Rekrut, dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, durch die Levels ballert, wird bis auf die größeren Einsatzgebiete höchstwahrscheinlich kaum einen Unterschied zu den Vorgängern bemerken und so auch eine Menge von den guten Vorsätzen der Entwickler verpassen.

Ein Novum!

Dadurch, dass wir in den Aufträgen stets zwischen leicht unterschiedlichen Lösungswegen, Ausrüstungsteilen und Waffen wählen dürfen, ergibt sich ein Novum für die *Call of Duty*-Serie: Es macht tatsächlich Spaß, die Missionen mehrmals durchzuspielen. Schön ist auch, dass Sammlernaturen bedient werden. Um die Missionen vollständig abzuschließen, muss man Ausschau nach besonderen Gegenständen halten, und nebenbei entdeckt man dadurch auch mal neue Areale in Levels. Zudem bietet *Black Ops 3* die Möglichkeit an, die gesamte Kampagne mit bis zu drei Mitspielern zu absolvieren, was den Wiederspielwert nochmals ein wenig erhöht. Die Koop-Kampagne gleicht bezüglich der Story-Inszenierung der Einzelspielervariante, jedoch wird die Gegner-KI den Teilnehmern angepasst. Vor allem in den späteren Missionen ist es daher ratsam, sich mit dem eigenen Team abzusprechen und darauf zu achten, dass man zum Beispiel einen guten Scharfschützen und einen starken Nahkämpfer mit an Bord hat.

Nachdem man die Kampagne einmal durchgespielt hat, wird

Fast schon ein eigenständiges Spiel: Der Zombie-Modus

Dank namhafter Sprecher klasse inszeniert, aber mehr als herausfordernd: Der Zombie-Modus ist genau das Richtige für *CoD*-Veteranen!

Der bereits aus den anderen Treyarch-Titeln bekannte Kampf gegen Wellen der Untoten hat uns dieses Mal mehr denn je überzeugt. In *Black Ops 3* schlüpfen wir in einer Art Film-noir-Abenteuer in die Rollen von vier archetypischen 40er-Jahre-Helden, die allesamt ohne Erinnerung an die letzte Nacht in einer Gasse aufwachen. Wie bei den Vorgängern gilt es hier, so lange wie möglich zu überleben, indem man mit bis zu drei weiteren Spielern Zombies tötet und durch verdiente Erfahrungspunkte das eigene Waffenarsenal aufrüstet. Jedoch kann man auch tatsächlich versuchen, dem Albtraum zu entkommen. Dafür muss man sich mithilfe eines Altars in ein Biest verwandeln und Ausschau nach bestimmten Ritualgegenständen halten. Sobald man alle Teile gefunden und sie an die richtigen Plätze gebracht hat, soll das Abenteuer laut den Entwicklern ein Ende finden. Es ist aber offensichtlich nicht vorgesehen, dass man den Zombie-Modus bereits nach wenigen Partien durchspielt, vielmehr bestreitet man zig Runden und entdeckt immer mehr hilfreiche Gegenstände sowie Waffen und kommt so des Rätsels Lösung stets ein Stück näher.

Trotz des beinharten Schwierigkeitsgrades motivierten uns die Kämpfe gegen die Untoten dank der tollen Film-noir-Atmosphäre. Am Ende konnten wir – vor allem mit drei Mitspielern – kaum aufhören, den Mysterien des Zombie-Modus nachzugehen.


Army of Darkness: Nur selten müsst ihr nur gegen einen Zombie kämpfen, zumeist greifen euch an die zehn Untote gleichzeitig an.



Gratis! Im Safehouse könnt ihr ein nettes Zusatzspiel freischalten. Bei *Dead Ops 2* handelt es sich um einen Twin-Stick-Shooter, der den Charme von Arcade-Klassikern der frühen Neunziger hat.


Prominent: Auch wenn Hollywood-Stars dieses Mal nicht an Bord sind, machen TV-Darsteller wie Katee Sackhoff (*Battlestar Galactica*) ihren Job mehr als gut.

obendrein der Nightmare-Modus freigeschaltet. Dabei handelt es sich nicht um einen absurd hohen neuen Schwierigkeitsgrad, sondern um eine komplett andere Fassung der Kampagne, in der wir neben den normalen Soldaten sowie Robokriegern auch gegen Zombies antreten müssen. Auch die Geschichte wird hier aus einer etwas anderen Perspektive erzählt, jedoch nur in der Form einer Erzählerstimme. Die Herausforderung ist im Nightmare-Modus zwar sehr hoch, wir können diese Kampagnenvariante aber jedem ans Herz legen – vor allem im Koop-Modus!

Fazit

Auch wenn die Einzelspielerkampagne unserer Meinung nach gut und gerne einige Stunden länger hätte ausfallen können, müssen wir sagen: Treyarch hat mit *Black Ops 3* ein wahres Umfangsmonster abgeliefert, das euch für Monate beschäftigen wird. Wenn man bedenkt, dass neben der normalen Kampagne auch der Nightmare-Modus mit seinen Untoten auf die Spieler wartet und der Multiplayer-Teil dank seiner vielen Modi und Karten Online-Spaß für Hunderte Stunden verspricht, kann man nur den Hut vor den fleißigen Entwicklern ziehen. Außerdem gibt es ja noch den Zombie-Modus, der mit seinem Film-noir-Look fast schon ein eigenständiges Spiel ist. Ergo: Wer nach Jahren der Abstinenz wieder ein bombastisches *Call of Duty* erleben möchte, wird den Kauf von *Black Ops 3* höchstwahrscheinlich nicht bereuen. **MS**



Cool: Gegen Ende der Kampagne dreht die Handlung ab und zugleich auch das Design der Levels.

Meinung

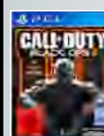


„Punktlandung: Treyarch liefert das beste *Call of Duty* seit Jahren!"

Matti Sandqvist Redakteur

Damit hätte ich bei einem *Call of Duty* nicht gerechnet: Die Handlung von *Black Ops 3* hat mich tatsächlich zum Nachdenken angeregt! Treyarch liefert meiner Meinung nach wegen der abgedrehten Geschichte und des ziemlich offenen Leveldesigns den besten Serienableger seit Jahren. Außerdem bin ich mit dem Spielumfang sehr zufrieden. Neben der Möglichkeit, eine etwas andere Fassung der Kampagne in der Nightmare-Variante zu erleben, wird mich der Mehrspieler-Part noch über das ganze Jahr beschäftigen. Obendrein finde ich den Zombie-Modus schon aufgrund des Film-noir-Settings überaus interessant.

CoD: Black Ops 3



Termin: 06. Dezember 2015
Hersteller: Activision
Entwickler: Treyarch
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 8
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Die Optik ist zwar ein wenig in die Jahre gekommen, trotzdem ist die Inszenierung klasse.

SOUND 9
Texte/Sprachausgabe: deutsch/englisch
Gute deutsche Sprecher, wer aber die Wahl hat, sollte unbedingt zur englischen Tonspur wechseln.

BEDIENUNG 9
Remote-Play ☑ Cross-Play ☐ Cross-Save ☐
Installationsgröße: ca. 48 GByte (erforderlich)
Standardsteuerung, wie man sie von jedem *CoD* kennt. Auto-aim hilft Anfängern in der Kampagne.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Die abgefahrene Handlung der Kampagne regt zum Nachdenken an – auch wenn sie nicht die Klasse eines Spiels wie *Bioshock* erreicht.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-18 Spieler offline: 1-4
Zum ersten Mal in der Seriengeschichte könnt ihr die Kampagne im Koop-Modus durchspielen. Außerdem sind die Mehrspielermodi super.

PRO & CONTRA
- ++ Interessante und abgedrehte Kampagne
- ++ Umfangreicher Mehrspielermodus
- + Guter Koop-Modus
- + Viele taktische Optionen
- − Spieldauer der Kampagne relativ kurz
- −− KI-Gegner alles andere als schlau

Wertung & Fazit

88 Ein *CoD* mit einer ungewöhnlich interessanten Handlung – super!



play4 GOLD 85 Ausgabe 01/2016



Divinity: Original Sin Enhanced Edition

Rollenspiel-Unterhaltung alter PC-Schule mit Rundenkämpfen und viel Freiheit, jetzt auch erstmals für Konsole.

ROLLENSPIEL | Problemlösungen aus der realen Welt funktionieren nur selten in Videospielen, denn die verlassen sich auf die berühmt-berüchtigte Spielelogik. Die sorgt etwa dafür, dass vor Kraft strotzende Helden nicht einfach so über einen kniehohen Gartenzaun springen können, wenn der Leveldesigner das nicht will. Ganz anders bei *Divinity: Original Sin*. Hier lässt sich das Schloss einer Tür knacken – oder die ganze Pforte mit Gewalt zerstören. Fässer, Kisten und Truhen lassen sich anheben und anderswo abstellen, stapeln oder werfen. Unter zur Seite gerückten Teppichen kommen geheime Falltüren zum Vorschein. Nichts ist Fassade, alles hat einen Zweck, Interaktivität wird großgeschrieben. Blitzzauber setzen Wasserlachen unter Strom. Figuren rutschen aus, wenn sie über gefrorenes Blut laufen. Selbst die NPCs sind von dieser Bandbreite an Interaktionen nicht ausgenommen: Ihr könnt beliebige andere Figuren ausrauben, in einen Käfig teleportieren und sie sogar töten. Wenn euch dabei jemand beobachtet, gibt's naturgemäß Haue.

Zeit für eine Party

Verpackt ist das alles in eine 40 bis 60 Stunden lange Kampagne, die ihr mit zwei selbst erstellten Charakteren und zwei NPC-Begleitern absolviert. Auf Wunsch auch zu zweit im Koop-Modus online oder per Splitscreen. Die Hauptgeschichte ist zwar klischeebeladen, die Begleiter profillos, aber wer sich auf die heitere Stimmung und



Gesalzen: Die taktischen Rundengefechte richten sich klar an erfahrene Rollenspieler. Wer es nicht schafft, spielt auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad.



Interaktivität ist Trumpf: In den Häusern lässt sich so ziemlich jeder Gegenstand stehlen, verschieben, werfen oder sonstwie gebrauchen.



Teile und spiele: Die dynamische Splitscreen-Option behält im Koop-Modus an einer Konsole beide Helden plus eventuelle KI-Begleiter im Blick.

die vielen verrückten Nebenaufträge einlässt, hat seinen Spaß. Dazu kommt das intuitive Kampfsystem: Trefft ihr beim Wandern durch die Spielwelt auf Gegner, schaltet *Divinity: Original Sin* von der Echtzeit-Darstellung in einen Rundenmodus. Jede Figur besitzt Aktionspunkte, die für Bewegungen, Zauber und Angriffe benutzt werden.

Aus diesem simplen Konzept entwickeln sich hochspannende und enorm komplexe Taktikschlachten, in denen Sichtlinien, Flankenangriffe, Zauber-Buffs sowie das Aufsparen von Aktionspunkten eine Rolle spielen. Ebenso wichtig ist die Kombination der Elemente. Kleine KI-Aussetzer können ab und zu nerven, doch dank vier Schwierigkeitsgraden ist dennoch für ausreichend Herausforderung gesorgt.

Abwechslung ist Trumpf

Viel Lob hat sich Larian für das Questdesign verdient, das nach dem schwerfälligen Beginn von Stunde zu Stunde besser wird. Jede Art von uninspirierten „Sammel dies, töte das"-Quests wird dabei erfolgreich vermieden. Stattdessen besorgt ihr einem einsamen Brückentroll eine menschliche Freundin, navigiert durch ein mit Fallen gespicktes Zaubereranwesen oder vereint einen Kater mit seiner großen Liebe. Und immer gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten und kleine Entscheidungsmomente. Die Konsequenzen sind zwar nie so dramatisch oder mitreißend wie bei *The Witcher 3*, führen euch aber dennoch gut die Auswirkungen eurer Wahl vor Augen. Ganz ohne banales Gut-Böse-Moralsystem.

Manche Aufgaben erfordern das Austüfteln von Puzzles. Die sind größtenteils fair aufgebaut; die Lösung ist in der Umgebung oder in Büchern versteckt. Einige wenige Rätsel erfordern jedoch stures Ausprobieren, etwa wenn ihr vier Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen sollt, um eine verschlossene Tür zu öffnen. Das Knacken der Kombination ist dabei manchmal weniger aufwendig als die Suche nach den Schaltern.



Steuerungsmängel: Inventar und Handelsbildschirm mangelt es an Übersicht und Komfort, das Ausrüsten der Helden ist umständlich.

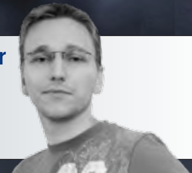
Was ist alles „enhanced"?

Divinity: Original Sin erschien bereits 2014 für den PC, die *Enhanced Edition* kommt unter anderem endlich mit englischer Komplettvertonung daher. Nur die Texte sind deutsch. Die Verbesserungen umfassen zudem eine einfacher zu kontrollierende, frei drehbare Kamera und ein komplexeres Charaktersystem als im Original. Unter anderem dürfen eure Helden nun zwei Waffen gleichzeitig verwenden.

Gleich geblieben ist der betont altmodische Spielansatz, der vermutlich nicht jedermanns Sache ist. Das Bewegungstempo zum Beispiel ist extrem gewöhnungsbedürftig, weil einschläfernd niedrig. Gerade zu Beginn ist aber viel Laufarbeit angesagt, die Entfernungen sind teils enorm und nützliche Schnellreiseportale erst später in ausreichender Anzahl vorhanden. Die Steuerung mit dem Controller ist unterwegs zwar solide, doch Menüs wie das Inventar sind unübersichtlich und das Verschieben von Gegenständen wie Giftfässern ist nicht so einfach wie mit der Maus am PC. Dazu kommt ein Quest-Logbuch, das mit Hinweisen auf die Aufträge geizt.

Divinity: Original Sin ist ein Spiel für geduldige Denker, für Menschen mit Lust aufs Erkunden und Ausprobieren. Wer sich von den genannten Mängeln nicht abschrecken lässt, wer viel Zeit und Muße hat, um mit Haut und Haaren in eine stimmige Fantasy-Welt abzutauchen, der ist bei *Divinity: Original Sin* an der richtigen Adresse. **PB**

Meinung



„Ein Rollenspiel, das mehr durch sein Gameplay als seine Story unterhält"

Peter Bathge Redakteur

Am PC war *Divinity: Original Sin* ein Anachronismus, der durch die Rückbesinnung auf alte Tugenden neuen Schwung ins Rollenspiel-Genre brachte. Die *Enhanced Edition* fügt dem Ganzen ein paar Features hinzu, die ich mir schon damals gewünscht hätte. Die wenigen Steuerungsmängel waren bei der Umsetzung des auf vielen tiefschürfenden Systemen fußenden Spielprinzips aber kaum vermeidbar. Den meisten Spaß an *Original Sin* haben experimentierfreudige Spieler, die sich gerne um die perfekte Wahl von Skills und Fähigkeiten sorgen und schon immer mal Bossgegner per Zauberspruch in eine brennende Öllache teleportieren oder Fässer auf Monster schmeißen wollten.

Divinity: Original Sin



Termin: 27. Oktober 2015
Hersteller: Focus Home Interactive
Entwickler: Larian Studios
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 45 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 8
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Kräftige Farben, scharfe Texturen, lauschige Zauber- und Lichteffekte. Figuren mit wenig Details

SOUND 8
Texte/Sprachausgabe: deutsch/englisch
Starke Musik, gute englische Sprecher. Umgebungsgeräusche wiederholen sich zu oft.

BEDIENUNG 7
Remote-Play ☑ **Cross-Play** ☐ **Cross-Save** ☐
Installationsgröße: ca. 7,4 GByte (erforderlich)
Gut umgesetzte Controller-Steuerung im Kampf, aber die Menüs sind weiter umständlich.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Über 50 Stunden exzellente Unterhaltung, nur die Story hinkt hinterher. Dafür gibt es zahllose Möglichkeiten im Kampf und einfallsreiche Quests.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Die Rundengefechte funktionieren überraschenderweise auch im Koop-Modus bestens. Innovativ: Wie die Spieler über Entscheidungen abstimmen.

PRO & CONTRA
- ++ Tolle Welt mit unzähligen witzigen Quests
- ++ Durchdachte Rundenkämpfe
- ++ Viel spielerische Freiheit
- + Coole Kombos mit Feuer, Wasser & Co.
- −− Hoher Anspruch, fehlender Komfort
- −− Schwach geschriebene NPCs, laue Story

Wertung & Fazit

85 Komplex und variantenreich wie kaum ein zweites PS4-Rollenspiel

Alle Bilder: play4



Trio infernale: Manche der Videoclips im TV-Modus strapazieren eure Konzentrationsfähigkeit ganz besonders.



Guitar Hero Live

Das Revival der Musikspiele geht weiter: Hier kommt das neue *Guitar Hero*!

MUSIKSPIEL | Nach *Rock Band* im Vormonat meldet sich auch der Begründer des Musikspiel-Hypes in diesem Herbst zurück: *Guitar Hero* ist wieder da! Der neue Ableger *Guitar Hero Live* ist aber kein bloßer Aufguss alter Ideen. Die Entwickler wagen einige Neuerungen, die wir euch auf diesen Seiten vorstellen und natürlich bewerten.

Mehr ist mehr

Die offensichtlichste Neuerung fällt euch direkt ins Auge, wenn ihr die nagelneue Plastikgitarre aus dem Karton packt. Selbige hat neuerdings sechs statt fünf Knöpfe auf dem Griffbrett, die noch dazu anders angeordnet sind als bisher. Die Gitarre ist hervorragend verarbeitet und funkt nach einer kurzen Kalibrierung alle Eingaben präzise und zuverlässig an die Konsole – ausgezeichnet! Wie sich die Anzahl der Knöpfe und ihre ungewohnte Anordnung aufs Spielgeschehen auswirken, lest ihr im Extrakasten auf der gegenüberliegenden Seite.

Fantastische Bühnenpräsenz

Komplett umgekrempelt wurde auch die Art und Weise, wie ihr *Guitar Hero* spielt. Es gibt zwei Modi, in denen ihr euch austoben könnt. Im Live-Modus absolviert ihr zahlreiche Auftritte auf verschiedenen Bühnen, während der TV-Modus ein gänzlich neues Modell ist – dazu später mehr.

Zurück zum Live-Modus, den ihr vermutlich direkt nach dem Tutorial ausprobieren werdet. Anfangs stehen euch ein paar kleine Gigs zur Verfügung, die ihr mit eurer jeweiligen Band auf Festivals absolviert. Dabei ist alles vorgegeben. Die Songs, die ihr spielt, der Name der Band, die Location usw. Das hört sich wenig spektakulär an, aber der Grund für diesen Umstand ist dafür umso beeindruckender: Jeder einzelne Song wurde aufwendig inszeniert. Dabei seid ihr als Spieler immer mitten im Geschehen und erlebt jede Show aus der Ego-Ansicht. Euer Roadie schnallt euch also die Gitarre um,



80s-Feeling: Die Qualität der Videos schwankt ziemlich. Klar, in den 80ern war HD-Auflösung bestenfalls ein Hirngespinst. Entsprechend pixelig wirkt dieses Bild.


In the zone: Im Live-Modus schwenkt die Kamera gelegentlich auch auf eure virtuellen Mitmusiker, die heftig abrocken.

Der neue Controller im Fokus

Im Vergleich zu den Vorgängern haben die Entwickler das Design des Gitarren-Controllers verändert. Welche Neuerungen es gibt und wie sich diese aufs Spielgeschehen auswirken, erläutern wir euch an dieser Stelle.

Die schlechte Nachricht zuerst: Mit alten Plastikgitarren könnt ihr das neue *Guitar Hero* nicht spielen, Abwärtskompatibilität: Fehlanzeige. Das ist allerdings auch schon das einzig Negative, das wir zu diesem Thema sagen können. Der neue Controller sieht nämlich schick aus, ist gut verarbeitet, bietet vor allem aber eine große Neuerung: Statt fünf gibt es nun sechs Tasten. Das hört sich erst mal wenig spektakulär an, aber der Clou liegt in der Anordnung. In der Vergangenheit lagen die fünf bunten Tasten einfach nebeneinander auf dem Griffbrett und ihr musstet ab und zu die Position der Hand wechseln. Das ist zwar nicht unrealistisch, die neue Lösung ist jedoch eleganter und noch einen Hauch näher am echten Gitarrespielen dran. Es gibt jetzt drei schwarze und drei weiße Tasten, die in zwei Reihen übereinander angeordnet sind. Dieser Umstand ermöglicht es jetzt, Akkorde zu greifen. Ob ihr nun mit einem Finger beide Tasten in ein und demselben Bund betätigt oder die weiße Taste 1 kombiniert mit der schwarzen Taste 3: Viele Möglichkeiten tun sich auf und das Spiel nutzt früher oder später tatsächlich alle möglichen Kombinationen – schönes Ding!



Sechs sells: Die neue Klampfe wirkt edel, ist gut verarbeitet und funkt via Bluetooth zuverlässig alle Kommandos an eure Konsole. Das innovative Button-Layout macht das virtuelle Abrocken zudem einen Hauch realistischer.

hinter der Bühne motivieren euch eure Bandkollegen noch mal und dann geht es gemeinsam raus auf die Bühne, wo eine frenetisch jubelnde Menschenmenge auf euch wartet.

Abhängig von eurer Performance feuert euch das Publikum entsprechend an und rastet völlig aus, wenn ihr viele richtige Töne hintereinander spielt und sauber abliefert. Im Gegenzug hagelt es Buhrufe, wenn ihr einen Song vergeigt, und eure Bandkollegen versuchen, euch aufzumuntern. Insgesamt ist die Präsentation dieser Auftritte der große Star in *Guitar Hero Live*. Zwei Dinge stören uns dennoch: Zum einen seid ihr nach etwa drei bis vier Stunden mit der Einzelspielerkampagne durch. Zum anderen wiederholen sich natürlich die Performances laufend, da es sich schließlich um Videos handelt, die naturgemäß immer identisch ablaufen. In zwei Varianten immerhin, je nachdem, ob ihr gut oder schlecht spielt.

Generation MTV

Da wir schon beim Thema „Video" sind: Im TV-Modus musiziert ihr nämlich tatsächlich zu Musikvideos. Wie zu Zeiten von MTV und VIVA wählt ihr einen der Kanäle, die eurem Musikgeschmack entsprechen. Aus insgesamt rund 200 verschiedenen Videos läuft dann eine Auswahl und ihr könnt beliebig einsteigen und zu euren Favoriten mitrocken. Das ist per se spannend, neuartig und cool. Allerdings könnt ihr euch dabei keine Songs selbst aussuchen, sondern seid auf die Videos angewiesen, die gerade laufen. Songs aus dem TV-Modus mal eben so mit einem Freund spielen, ist ebenfalls nicht ohne Weiteres möglich, denn zu diesem Zweck gibt es ein Token-System. Für Songs, die ihr im TV-Modus absolviert habt, erhaltet ihr Tokens. Diese könnt ihr dazu verwenden, um einen Song eurer Wahl nochmals zu spielen, sei es solo oder im Multiplayer. Allerdings ist es nicht möglich, Songs dauerhaft zu „kaufen", um sie immer wieder zu spielen. Ihr müsst tatsächlich für jeden Durchgang ein Token aufwenden und falls euch selbige einmal ausgehen, könnt ihr auch gegen Echtgeld Nachschub holen. Oder gleich die komplette Songliste für sechs Euro freischalten – für nur 24 Stunden wohlgemerkt. Anschließend sind wieder Tokens oder Echtgeld fällig. Ein innovatives System, das sich an gängige Streaming-Dienste anlehnt. So richtig warm geworden sind wir damit allerdings nicht. Jeder Spieler muss jedoch selbst entscheiden, ob er sich damit anfreunden kann. Die rund 200 Songs im TV-Modus sollen übrigens mit der Zeit rotieren. Das sorgt für frischen Nachschub, Langzeitmotivation und schlimmstenfalls für einen leeren Geldbeutel.

Backstage

Natürlich dürft ihr auch wieder zu zweit vor einem Fernseher rocken, dabei geht es aber eher um Highscores. Ein Gefühl, wirklich gemeinsam Musik zu machen, stellt sich leider nicht ein. Wir vermissen zudem einen Übungsmodus. Besonders trickreiche Stellen müsst ihr lernen, indem ihr einen Song einfach sehr oft spielt. In Kombination mit dem Token-System ist das leider besonders ärgerlich. Unterm Strich ist *Guitar Hero Live* ein gutes Spiel. Die Innovationen sind allerdings teils interessant, teils fragwürdig. **DM**



Spektakuläre Location: Ein Konzert vor dieser Kulisse würde ich selbst gerne mal spielen. Die Entwickler haben den Live-Modus wahrlich prachtvoll inszeniert.

Meinung



„Ach Guitar Hero, Du warst früher mein Held. Aber Zeiten ändern sich …"

David Mola Gitarrengott

Objektiv betrachtet ist *Guitar Hero Live* ein gutes und solides Spiel. Die neue Gitarre ist prima verarbeitet und das System mit sechs Knöpfen in zwei Reihen funktioniert ausgezeichnet. Die Präsentation versetzt euch glaubhaft mitten ins Geschehen. Aber dann gibt es da das merkwürdige Streaming- und Token-System, das uns nicht so wirklich überzeugen konnte. Interaktives Musikfernsehen schön und gut, aber warum kann ich nicht wenigstens meine Lieblingstracks dauerhaft kaufen? Oder in Dauerschleife üben? Und mal im Ernst: Folk-Songs und Skrillex in einem Gitarrenspiel? Nee nee, das ist nicht mehr mein *Guitar Hero*.

Guitar Hero Live



Termin: 23. Oktober 2015
Hersteller: Activision
Entwickler: Freestylegames
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 80 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 7
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Die aufwendig produzierten Liveshows vermitteln ein tolles Mittendrin-Gefühl.

SOUND 9
Texte/Sprachausgabe: deutsch
Am Sound gibt es nichts zu mäkeln. Alle Songs dröhnen satt aus den Lautsprechern.

BEDIENUNG 9
Remote-Play ☐ **Cross-Play** ☐ **Cross-Save** ☐
Installationsgröße: ca. 35 GByte (erforderlich)
Die Steuerung mittels Bluetooth-Gitarre funktioniert nach kurzer Kalibrierung tadellos.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Die Festival-Shows habt ihr in wenigen Stunden durchgespielt. Anschließend lockt der TV-Modus für weitere spaßige Stunden.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Zu zweit an einem Fernseher macht *Guitar Hero* nach wie vor am meisten Spaß, auch wenn man mehr gegen- statt miteinander musiziert.

PRO & CONTRA
- (++) Der neue Gitarren-Controller ist klasse.
- (+) Neues Spielgefühl dank 6-Tasten-Layout
- (+) Tolles Mittendrin-Gefühl im Live-Modus
- (−) Token-System mit fadem Beigeschmack
- (−) Nur 42 mäßige Songs auf der Disc
- (−) Skrillex in einem Gitarren-Spiel? Autsch …

Wertung & Fazit

77 Gutes Musikspiel mit innovativem Controller und fragwürdigem Bezahlmodell

Alle Bilder: play4



Ring-of-Honor-Revival: Insgesamt haben es satte 120 WWE-Superstars ins Spiel geschafft. Darunter sind natürlich auch aktuelle Fan-Lieblinge wie Daniel Bryan und Kevin Owens.

WWE 2K16

Gelingt der zuletzt etwas stagnierenden Reihe wieder der Push in den Main Event?

SPORTSPIEL | Der im letzten Jahr veröffentlichte Vorgänger *WWE 2K15* bot zwar sowohl technisch als auch spielerisch eine gelungene Basis, doch der abgespeckte Umfang sorgte auch dafür, dass das Wrestling-Debüt auf PS4 und Xbox One einen leicht faden Beigeschmack hatte. Die Entwickler von Yuke's versprachen für *WWE 2K16* Besserung und kündigten obendrein an, das Gameplay mit kleineren Veränderungen flüssiger zu machen und das bisher grafisch schönste Spiel zum amerikanischen Showsport abzuliefern. Zudem schmückt dieses Jahr mit Stone Cold Steve Austin der wohl größte Superstar der WWE das Cover und der beliebte Showcase-Modus dreht sich einzig und allein um die Karriere der erwähnten texanischen Klapperschlange. Der Vorgänger müsste also ganz leicht zu überflügeln sein? Hell no!

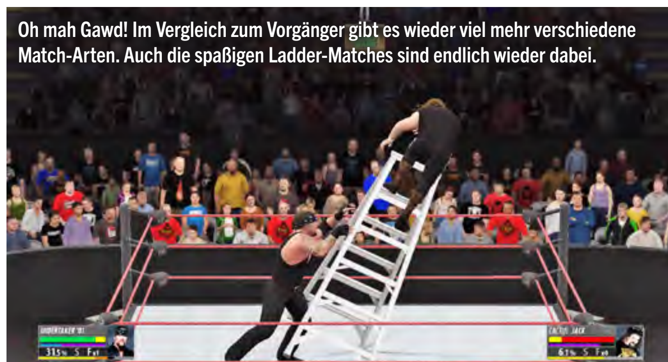
Technisch im Doghouse

Wie so oft in den letzten Jahren entpuppen sich die Versprechen des Entwicklerstudios nämlich größtenteils als Verschlimmbesserungen. Technisch ist sogar ein großer Rückschritt zu beobachten. Die Optik wirkt verwaschener als noch bei *WWE 2K15* und selbst im Vorjahr gut umgesetzte Wrestler-Modelle sehen nun manchmal schlechter aus. John Cena beispielsweise schaut drein, als wäre er 20 Jahre älter und aus Beton gegossen. Neu hinzugekommene Wrestler wie Kevin Owens hingegen wirken oftmals, als hätten die Entwickler mal flüchtig auf ein Bild des Superstars geschaut, bevor sie den Charakter modellierten. Da nützt es dann auch nichts, dass das 120 Superstars umfassende Roster das bisher größte der Serie ist.

Auch abseits der Optik plagen *WWE 2K16* einige technische Probleme. So ist in Nahaufnahmen auffälliges Tearing zu beobachten, Objekte im Hintergrund leiden unter Kantenflimmern und in Matches mit mehreren Beteiligten kommt es oftmals zu kleineren Rucklern.

Ausgekontertes Gameplay

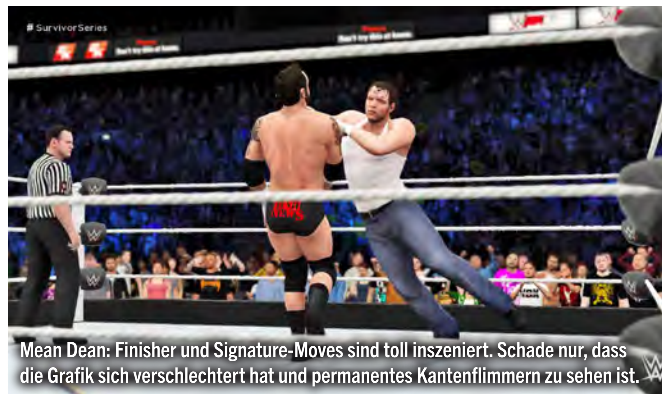
Spielerisch fruchten die Neuerungen ebenfalls nicht wie erhofft. Das Kontersystem ist wie schon im Vorgänger recht ungenau. Wird euch die Kontertaste angezeigt, habt ihr nur den Bruchteil einer Sekunde Zeit, um sie zu drücken und somit eine Gegenaktion einzuleiten. Bisher war man somit gezwungen, die Bewegungsabläufe auswendig zu lernen, diesmal hilft das aber auch nicht immer, denn der Konter-Zeitraum ist nun noch ungenauer, teilweise sogar willkürlich. Einmal bekamen wir bei Betätigung


Oh mah Gawd! Im Vergleich zum Vorgänger gibt es wieder viel mehr verschiedene Match-Arten. Auch die spaßigen Ladder-Matches sind endlich wieder dabei.


Bis zur Spitze: In der Karriere beginnt ihr im Performance Center und arbeitet euch bis zum Titel hoch. Der Modus ist diesmal weitaus motivierender als in *WWE 2K15*.

der Taste sogar gleichzeitig angezeigt, dass wir zu früh und zu spät gedrückt haben. Zudem habt ihr nun nur noch eine begrenzte Anzahl an Kontern, die sich erst mit der Zeit wieder aufladen. Dies soll die Matches authentischer machen, scheitert jedoch vor allem in Kämpfen mit mehreren Kontrahenten. Nehmen euch die Gegner in die Mangel, bleibt euch nichts anderes übrig als zuzuschauen, wie ihr verprügelt werdet, bis endlich wieder ein Konter verfügbar ist. Glücklicherweise lässt sich das neue System jedoch deaktivieren. Da die Gegner nun schon ab dem normalen Schwierigkeitsgrad aggressiver sind und öfters kontern, kommt eh ein besserer Spielfluss auf als noch im letzten Jahr.

Das neue Submission-System ist ebenfalls dezent nervig ausgefallen. Ihr müsst nun in einem Kreis-Bildschirm euren Balken über den Balken eures Gegners bewegen, während dieser natürlich versucht zu entkommen. Das steuert sich jedoch so dermaßen fummelig, dass erfolgreiche Aufgabegriffe meist nur noch Glückssache sind.



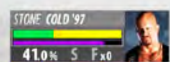
Mean Dean: Finisher und Signature-Moves sind toll inszeniert. Schade nur, dass die Grafik sich verschlechtert hat und permanentes Kantenflimmern zu sehen ist.

Viel 3:16, etwas 08/15

Doch so sehr *WWE 2K16* spielerisch und technisch auch Federn lässt, glänzt es wieder mehr bei der Modi-Auswahl. Es stehen nun wieder mehr Match-Arten zur Auswahl, wodurch auch für mehr Abwechslung auf der Ringmatte gesorgt ist. Zudem ist der Showcase-Modus ein absolutes Highlight. Hier spielt ihr ab dem King-of-the-Ring-Finale 1996 die wichtigsten Kämpfe aus der Karriere von Stone Cold nach und schaltet sogar Bonus-Matches frei, in denen ihr als Stunning Steve Austin oder Superstar Steve Austin in der WCW und ECW auftretet. Die Kämpfe sind wie gehabt mit toll inszenierten Zwischensequenzen und gelegentlichen Quicktime-Events gespickt und durch erfüllte Aufgaben schaltet ihr neue Wrestler frei. Hier macht *WWE 2K16* nichts neu, aber alles richtig gut. Wir würden sogar sagen, dass dies der bisher beste Showcase neben dem von *WWE 13* ist.

Auch der langweilige Karrieremodus des letzten Jahres ist passé. Der Aufbau ist zwar gleich, doch nun bekommt ihr wirklich etwas zu tun und dürft euch von Anfang an mit eurem selbsterstellten Wrestler in Rivalitäten stürzen und euch in den Ranglisten der verschiedenen Championships eintragen. Sobald ihr ins Hauptroster gelangt, müsst ihr euch zudem mit der Authority auseinandersetzen, die euch je nach eurer Gesinnung hilft oder das Leben ganz schön schwer macht. Außerdem könnt ihr nun anderen Superstars in deren Kämpfen helfen oder sie hinterrücks attackieren. Diese Aktionen sowie eure Antworten in Interviews nach den Matches legen fest, ob ihr als Heel oder als Face auftretet. Insgesamt ist der Modus wirklich motivierend und versorgt euch fortwährend mit kleineren Storys.

Kritik hingegen hagelt es für den sonst für seine Langzeitmotivation bekannten Universum-Modus. Zwar ist die Bearbeitung nun viel einfacher, doch Titelfehden werden oftmals nicht erkannt und ihr kämpft beim PPV ein normales Einzelmatch. Das kostet Atmosphäre. Diesen Blödsinn können dann auch die tollen Kreationsmöglichkeiten nicht wettmachen, mit denen ihr Wrestler, Einzüge, Titelgürtel, Arenen und sogar ganze Shows erstellen könnt. **CD**

Hell Yeah: Der Showcase-Modus dreht sich diesmal komplett um die Karriere von Stone Cold Steve Austin und beschäftigt euch gute sechs Stunden, wenn ihr alles freispielen wollt.

Meinung

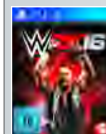


„Viel mehr Inhalt und trotzdem ist kein Fortschritt zu erkennen!“

Christian Dörre Volontär

Während der Wrestling-Nerd in mir aufgrund des genialen Showcase-Modus und der Anzahl der spielbaren Charaktere frohlockt, fluchte der Videospieler in mir oft laut vor sich hin. Der technische Rückschritt ist unverständlich, das Submission-System nervig, das Anvisieren der Gegner funktioniert mehr schlecht als recht und das Kontersystem wirkt oftmals geradezu willkürlich. Zudem regt mich die Verstümmelung des Universum-Modus ungemein auf. Warum werden Titel-Matches oft nicht erkannt und ich muss um die goldene Ananas kämpfen? Trotz einiger Verbesserungen kosten diese blöden Fehler *WWE 2K16* eine höhere Wertung. Ein weiterer Patch wird dringend benötigt.

WWE 2K16



Termin: 30. Oktober 2015
Hersteller: 2K Games
Entwickler: Yuke's Co Ltd.
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 60 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 6
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Verschlechterung zum Vorjahr. Tearing, Kantenflimmern, Clipping-Fehler, verwaschene Optik.

SOUND 7
Texte/Sprachausgabe: deutsch/englisch
Tolle Musikauswahl, gelungenes Publikum. Hier und da aber auffällige Sound-Aussetzer.

BEDIENUNG 6
Remote-Play ☑ Cross-Play ☐ Cross-Save ☐
Installationsgröße: ca. 44 GByte (erforderlich)
An sich gut, aber das Anvisieren, die Konter und die neuen Aufgabegriffe sind ungenau und hakelig

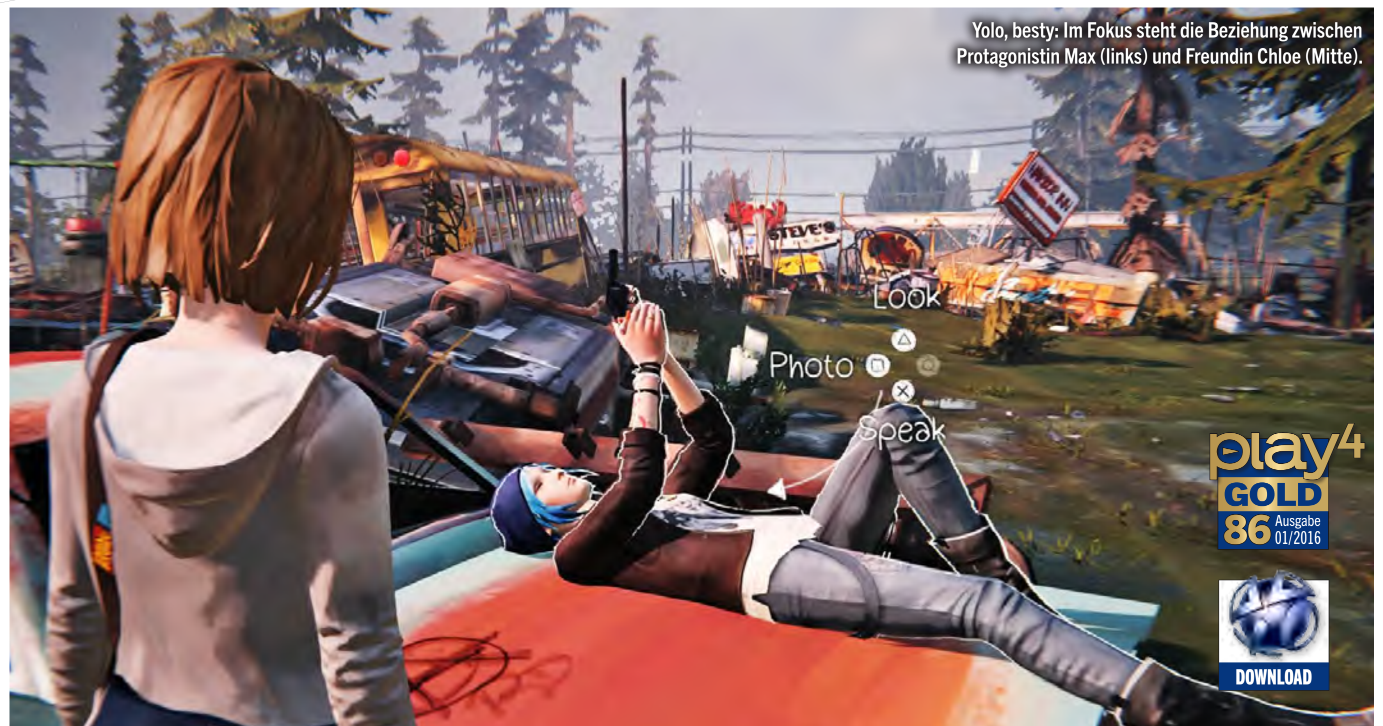
EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Showcase, Karrieremodus und die Erstellung neuer Inhalte beschäftigen euch über Wochen. Leider wurde der Universum-Modus verschlimmbessert.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Online und offline messt ihr euch mit bis zu drei weiteren virtuellen Wrestlern. An einer Konsole kommt es jedoch oftmals zu Rucklern.

PRO & CONTRA
- ++ Riesiges Roster mit 120 Superstars
- ++ Toller Showcase, motivierende Karriere
- \+ Viele Kreationsmöglichkeiten im Editor
- − Beschnittener Universum-Modus
- −− Ungenaue Konter und Submissions
- −− Viele auffällige Technik-Macken

Wertung & Fazit

76 Großer Umfang, aber technisch und spielerisch ein Rückschritt.



Yolo, besty: Im Fokus steht die Beziehung zwischen Protagonistin Max (links) und Freundin Chloe (Mitte).

Alle Bilder: play4

PS4

Life is Strange

Wir berichten von unseren Erlebnissen auf einer höchst emotionalen Reise durch Raum und Zeit.

ADVENTURE | Die französischen Macher des mittelprächtigen Action-Adventures *Remember Me* versuchen sich an einem Episoden-Adventure und schaffen es aus dem Stand auf eine Popularitätsebene mit Telltales *The Walking Dead* & Co. Woher kommt die Faszination des Teenie-Dramas?

Darum geht's

In *Life is Strange* schlüpft ihr in die Rolle von Max Caulfield. Die 18-Jährige Fotografin kehrt nach fünf Jahren zurück in ihre Heimatstadt Arcadia Bay. Hier hat sie damals auch ihre beste Freundin Chloe zurückgelassen. Mit diesem Wiedersehen und dem typischen Highschool-Drama hat Max eigentlich schon genug zu tun. Doch zu allem Überfluss wird sie auch noch von einer unheimlichen Vision geplagt und entdeckt ihre mysteriöse Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen.

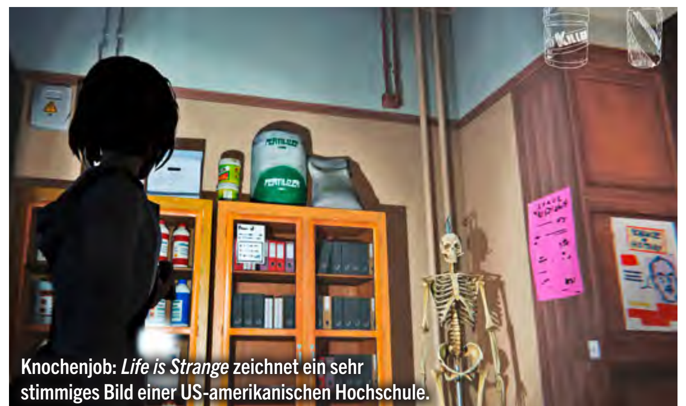
Ein großer Teil der Faszination entsteht bei *Life is Strange* durch die Präsentation. Die Grafik kann sich nicht mit modernen Hochglanz-Produktionen messen. Dafür gibt's einen stimmigen Stil, der an Aquarell-Gemälde erinnert. Die sanften Farben mit vielen goldenen und braunen Tönen vermitteln perfekte Herbststimmung. Viele Objekte in der Spielwelt bleiben bewusst eher verwaschen und zeigen nur Details, wenn damit etwas ausgesagt werden soll. Während die ausgeblichenen Texturen gut zur künstlerischen Thematik passen, sind die hölzern animierten Gesichter ein echtes Ärgernis. Emotionen und vor allem zur (rein englischen) Sprachausgabe passende Lippenbewegungen sind selten auszumachen. Ausgeglichen wird das von der fantastischen Atmosphäre, verstärkt durch die hervorragend ausgewählte Musik mit einigen sehr guten lizenzierten Songs.

Mehr als nur Klischee

Die Figuren wirken zunächst wie das typische Klischee, wie man es von einem Highschool-Drama erwartet. Protagonistin Max ist die Schüchterne, dann gibt es noch die Bitch, die ihren Zicken-Clan um sich schart. Es gibt die Sportler, die sich nebenbei als Bullys betätigen, und



Alles auf Anfang: Oft lassen sich verschiedene Antwortmöglichkeiten austesten, indem wir die Zeit zurückspulen.



Knochenjob: *Life is Strange* zeichnet ein sehr stimmiges Bild einer US-amerikanischen Hochschule.


Staubsauger: Ein mysteriöser Sturm wirft viele Fragen auf und sorgt für eine bedrohliche Stimmung.


Meine Mupfel: Lippenbewegungen passen nicht zur Sprachausgabe, Gesichter wirken hölzern.

den reichen Schnösel, der denkt, mit Vaters Geld könne er sich alles kaufen. Doch schnell entwickeln die meisten wichtigen Charaktere eine Tiefe, die neugierig auf ihre weitere Entwicklung macht und mit ihrem Schicksal mitfiebern lässt.

Die Dialoge wirken dennoch an einigen Stellen etwas zu bemüht. Meistens sind sie jedoch sehr intelligent geschrieben. Die eigentliche Wirkung und Bedeutung mancher Gespräche wird im Grunde erst in der Nachbetrachtung offensichtlich. Die größte Stärke von *Life is Strange* ist aber zweifellos die spannende Handlung, die im Verlauf der fünf Episoden eine überraschende Wendung nach der anderen nimmt. Was wie ein typisches Teenie-Drama beginnt, wird im weiteren Verlauf immer düsterer mit Themen wie Selbstmord, Drogenkonsum, Sterbehilfe und Umweltzerstörung. Vom Thriller-Aspekt um Entführung, Mord und Totschlag ganz zu schweigen.

Ein Ende mit Schrecken

Wer jede neue Episode von *Life is Strange* bei ihrem Erscheinen gespielt hat, der hat sich während der Wartezeit auf die nächste Folge vor lauter Spannung ob der sensationellen Cliffhanger-Enden jedes Mal die Nägel abgekaut. Die Art und Weise, wie *Life is Strange* all diese Handlungsstränge am Ende zusammenführt, könnte ähnliche Wellen schlagen wie das bei Fans umstrittene Ende von *Mass Effect 3*.

Rückblickend sind alle Episoden gespickt mit mehr oder weniger subtilen Hinweisen darauf, wie die Geschichte ausgehen wird. Trotzdem schafft es das Spiel, immer wieder zu überraschen. Das Offensichtliche ist zunächst nicht so offensichtlich, oder zumindest erreichen die Entwickler, dass der Spieler es nicht wahrhaben will. Genau wie Max sucht auch der Spieler nach einer Möglichkeit, wie alle Probleme ohne Konsequenzen zu lösen sind. Doch so funktioniert weder das Spiel noch das Leben: Jede Aktion hat Konsequenzen.

Letztlich läuft alles auf eine Entscheidung zwischen zwei unterschiedlichen Enden hinaus. Der Spieler steht vor der großen Frage, was er zu opfern bereit ist. Es gibt hier wie so oft im Verlauf des Spiels kein Richtig oder Falsch. Das dürfte auch das größte Problem für viele Spieler sein – es gibt kein Happy End. Schade: Die Entscheidungen, die während des gesamten Spiels getroffen werden, haben keine direkte Auswirkung auf das Ende. Ihre Bedeutung war jedoch auch schon im Verlauf dadurch geschmälert, dass man sie mit Max' Fähigkeit, die Zeit zurückzuspulen, wieder überdenken konnte. Trotzdem sind es die kleinen Details, die am Ende den Unterschied ausmachen. Die zweite Hälfte der letzten Episode dient in gewisser Weise als großer Epilog, in dem Max noch einmal mit ihren Entscheidungen konfrontiert wird.

Am Ende lässt *Life is Strange* sehr viel Spielraum für Interpretationen. Das ist auch genau so gewollt. Der Spieler soll sich Gedanken machen, eigene Schlüsse ziehen. Immerhin sind es auch die zahlreichen Diskussionen, Fan-Theorien und Spekulationen der Anhänger, die in den letzten neun Monaten zur Faszination von *Life is Strange* beigetragen haben. Übrigens: Am 22. Januar 2016 erscheint zusätzlich zur bereits erhältlichen PSN-Fassung eine Box-Version mit Soundtrack-CD, Entwickler-Kommentar, Artbook und deutschen Untertiteln. **MD**

Meinung



„Das kleine Life is Strange ist mein persönliches Spiel des Jahres!"

Matthias Dammes Redakteur

Bereits nach der ersten Episode war ich total begeistert. Von der großartigen Atmosphäre, die allein schon das Hauptmenü versprüht. Von den tollen Charakteren, der gegenüber Telltale-Spielen größeren Bewegungsfreiheit, von der Geschichte an sich. Die folgenden Episoden wurden dann eine reine Achterbahn der Gefühle. Für mich war das Episodenformat eine der Stärken von *Life is Strange*. Die Pausen zwischen den Kapiteln, in denen man sich in Foren, bei Youtube und anderswo mit Gleichgesinnten ausgetauscht und verschiedenste Theorien durchgespielt hat – all das gehörte für mich zum fantastischen Gesamterlebnis von *Life is Strange* dazu.

Life is Strange



Termin: 20. Okober 2015
Hersteller: Square Enix
Entwickler: Dontnod Entertainment
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 20 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 7
720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐
Schöner Aquarell-Stil, aber die schwach animierten Gesichtern stören den Gesamteindruck

SOUND 9
Texte/Sprachausgabe: englisch
Ein mit Bedacht ausgewählter Soundtrack unterstreicht auf hervorragende Weise die Stimmung.

BEDIENUNG 8
Remote-Play ☑ Cross-Play ☐ Cross-Save ☐
Installationsgröße: ca. 3,4 GByte (erforderlich)
Max lässt sich gut durch die Locations steuern, das Zurückspulen der Zeit fällt leicht.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht (1 Stufe)
Kaum spielerische Herausforderung, dafür berührt einen die Story emotional. Alle Episoden dauern zusammen rund zwölf Stunden.

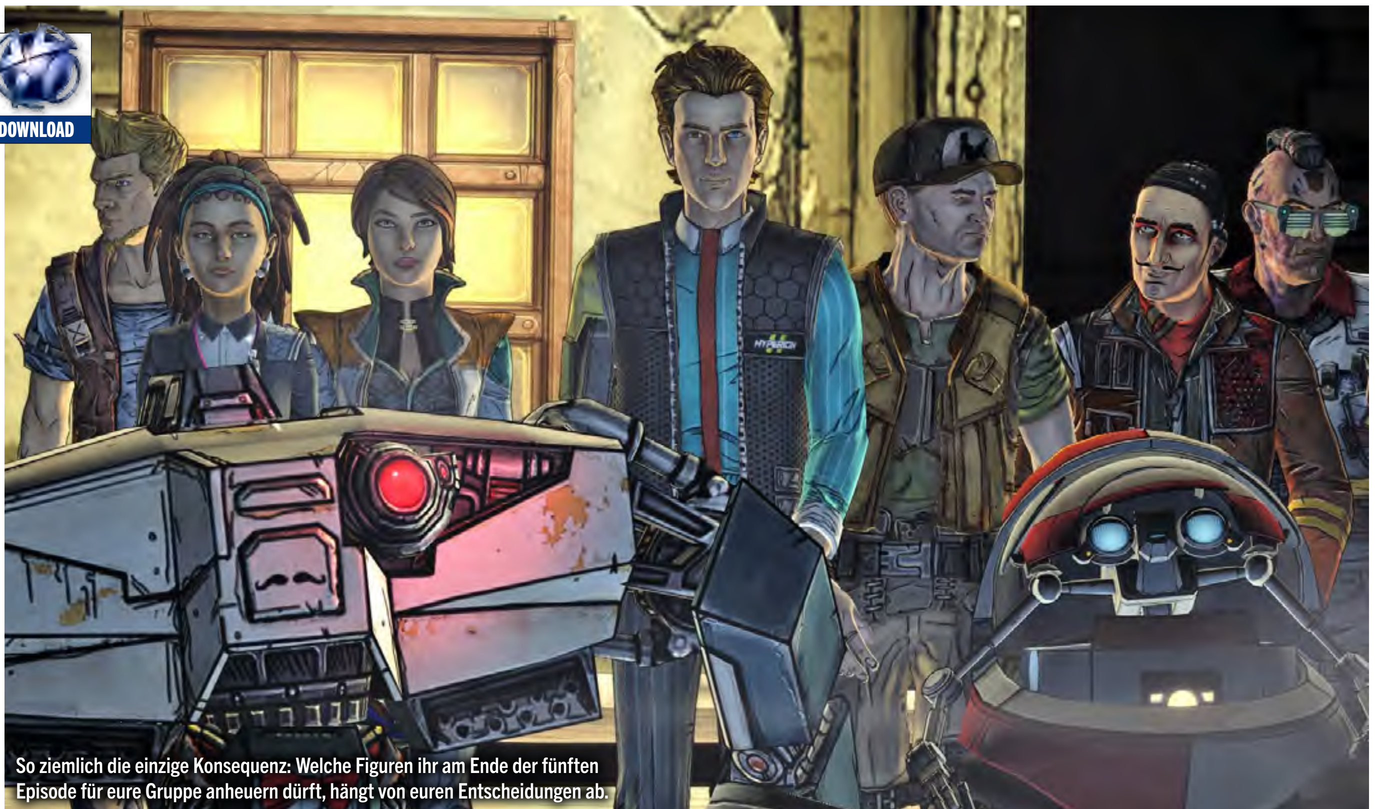
MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Der beste Koop-Modus ist immer noch der, bei dem die bessere Hälfte mit auf dem Sofa sitzt und an den passenden Stellen Taschentücher reicht.

PRO & CONTRA
- ++ Hervorragende Atmosphäre
- ++ Emotionale Entscheidungen
- ++ Fantastischer Soundtrack
- + Ordentlich umgesetzte Zeitreise-Rätsel
- −− Spielerisch wenig herausfordernd
- −− Mängel bei Gesichtsanimationen

Wertung & Fazit

86 Ein Story-Brocken, der für Gänsehaut-Stimmung sorgt!





So ziemlich die einzige Konsequenz: Welche Figuren ihr am Ende der fünften Episode für eure Gruppe anheuern dürft, hängt von euren Entscheidungen ab.

Alle Bilder: play4



Tales from the Borderlands

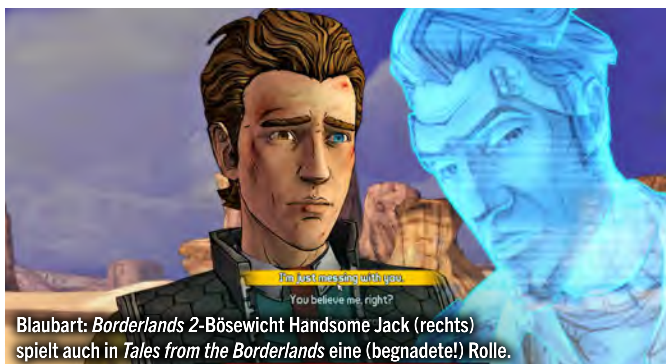
Viel Spaß beim Urlaub auf Pandora! Das Unterhaltungsprogramm ist klasse.

ADVENTURE | Was da wohl schiefgelaufen ist? Die erste Folge von *Tales from the Borderlands* erschien im November 2014, fast ein Jahr ließ sich der Entwickler Telltale Games für die weiteren vier Episoden Zeit. Die längste Pause gab es zwischen Folge 1 und 2, satte vier Monate mussten die vom sehr guten Auftakt angefixten Fans warten. Ein Zeichen für eine problematische Entwicklung? In den Video-Ausblicken am Ende der Episoden tauchen Szenen auf, die nie verwendet wurden. Dazu ergibt so manch eine Story-Wendung im Rückblick wenig Sinn, das riecht nach einem größeren Umbau der Geschichte auf halbem Weg. Erstaunlich, dass *Tales from the Borderlands* trotz dieser Verwicklungen ein richtig gutes Spiel geworden ist. Genauer gesagt: Telltales bestes seit *The Walking Dead: Season 1* und *The Wolf Among Us*.

Telltale macht Comedy

Der großartige Humor von *Tales from the Borderlands* stopft so manche Lücke in der Erzählung. Der Schlüssel für die Erheiterung: lebendige, glaubwürdige Protagonisten mit nachvollziehbaren Stärken und Schwächen. Der Spieler kontrolliert abwechselnd zwei Hauptfiguren, den trotteligen Rhys und die gerissene Fiona. Bei beiden steckt mehr hinter der Fassade als man anfangs denkt. In Details beeinflusst ihr den Charakter eurer Helden selbst, denn in den ständigen Gesprächen mit allerlei ulkigen Personen wählt ihr unter Zeitdruck aus mehreren Antworten. Noch dazu verlangt das Spiel immer wieder vermeintlich gewichtige Entscheidungen von euch. Deren Auswirkungen sind aber letztlich – typisch Telltale – vernachlässigbar. So gibt es nur eine Endsequenz und wie ihr euch verhaltet, wirkt sich nur einmal merklich aus.

Aber alles halb so wild, denn *Tales from the Borderlands* ist einfach ein launiger Ritt über den verrückten Planeten Pandora, vollgepackt mit amüsanten Sticheleien, Slapstick-Humor, Wortspielen und abgefahrenen Ideen. Wer beim Spielen gerne mal lachen möchte, der ist hier an der richtigen Adres-



Blaubart: *Borderlands 2*-Bösewicht Handsome Jack (rechts) spielt auch in *Tales from the Borderlands* eine (begnadete!) Rolle.



Große Denkaufgabe: Rätsel gibt's in *Tales from the Borderlands* nur in Form einfachster Minispiele wie dieser Memory-Variante.


Zum Totlachen: Weil Rhys und Fiona schamlose Lügner sind, kommt es zu mehreren absurden (weil erfundenen) Situationen.

se. Löblich: Der Großteil der Gags zündet auch dann, wenn ihr noch nie von der namensgebenden Shooter-Serie *Borderlands* gehört habt. Fans von Pandora, Handsome Jack und den Vault Huntern kriegen aber so einiges mehr mit und fühlen sich bestens unterhalten – Telltale fängt den abgefahrenen Humor vom Entwickler-Partner Gearbox auf perfekte Weise ein.

Die mit zehn Stunden vergleichsweise üppige Handlung punktet darüber hinaus mit einigen emotionalen Szenen, die das nötige Gegengewicht zu den vielen Scherzen bilden. Das Tempo von *Tales from the Borderlands* ist über die fünf Episoden hinweg nicht immer ideal. Ab und zu gehen Spritzigkeit und Elan verloren. Da laufen die Charaktere am Ende von Episode 2 etwa minutenlang durch einen Tunnel und führen dabei für die Handlung belanglose Gespräche, bei denen wir fast einschlafen. Nach dem starken Beginn kommt der Plot lange Zeit nicht vom Fleck.

Viel Film, wenig Spiel

Überragende englische Sprecher (deutsche Untertitel fehlen) und ein fantastischer Soundtrack mit fünf herausragenden Episoden-Songs tragen einen Großteil zur großartigen *Borderlands*-Atmosphäre bei. Die fünf nacheinander abgespielten Folgen von *Tales from the Borderlands* besitzen eine filmische Qualität, die sich in ausgefallenen Kameraeinstellungen, fließenden Szenenwechseln und schön eingefangenen Dialogen widerspiegelt. Das ist in Details vielleicht nicht immer optimal und noch ein gutes Stück von Hollywood entfernt, aber auf der PS4 ist Telltale damit ganz vorne dabei. Die Kehrseite der Medaille ist die spielerische Armut von *Tales from the Borderlands*. Das Adventure kommt mit erschreckend wenigen Tasteneingaben aus, es spielt sich quasi von alleine. Rätsel sind eine Seltenheit, alles ist simplifiziert. Wären da nicht die Sprachbarriere, der tiefschwarze Humor und der deftige Gewaltgrad mit viel (Comic-)Blut, *Tales from the Borderlands* wäre auch von kleinen Kindern problemlos zu bewältigen.

Telltales einziges Zugeständnis an den Gameplay-Aspekt von Videospielen: Ihr müsst immer wieder wie närrisch auf Tasten hämmern. Die Banalität dieser vielen Quick-Time-Events zehrt auf Dauer an den Nerven. Auch abseits der (natürlich einfachen) Kämpfe mit Schockstock oder Schießeisen wird ständig das hektische Rumgedrücke auf dem Controller gefordert. Egal ob die Helden in einen Lüftungsschacht steigen oder einen Pfeiler über den Boden schieben. Muss das sein?


Quick-Time-Events: Am Controller rütteln sowie ab und zu X drücken, mehr ist nicht zu tun.

Alles altbekannt

Das Prinzip der Telltale-Spiele macht durch *Tales from the Borderlands* keinen großen Schritt nach vorn. Neue Mechaniken wie ein Cyberauge, mit dem ihr Objekte scannt, dienen allenfalls der Belustigung, da euch so amüsant geschriebene Texte angezeigt werden. Gleiches gilt für das Loot-System, bei dem ihr gesammeltes Geld in neue Kostüme für Haupt- und Nebencharaktere steckt. Die Technik fußt immer noch auf den Telltale-Standards, allerdings ist der sehr stimmige *Borderlands*-Stil mit seinen dicken schwarzen Linien ein Segen für die Optik. Dadurch sieht *Tales from the Borderlands* nämlich schicker aus als es eigentlich ist. Einzige Ausnahme: die hüftsteifen Animationen, welche die Actionsequenzen ihrer Rasanz berauben. **PB**

Meinung

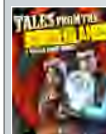


„Ein Fest für *Borderlands*-Fans, aber zum Glück nicht nur für die!“

Peter Bathge Redakteur

Ich bin mit den *Borderlands*-Shootern nie so richtig warm geworden. Aber am Ende von *Tales from the Borderlands* habe ich dem Planeten Pandora doch mit Wehmut den Rücken gekehrt. Der Klamauk des Spiels funktioniert eben nicht nur durch die rosarote Fan-Brille. Bei *Tales from the Borderlands* hat das Studio nach einem turbulenten Jahr voller Kritik die Kurve gekriegt und liefert ein fantastisches Gauner-Abenteuer ab, das mir so manches Grinsen entlockt hat. Und zuweilen hab ich sogar ein Tränchen verdrückt, so sehr sind mir die Figuren ans Herz gewachsen. Da verzeihe ich dem Ganzen gern die eine oder andere Macke. Bitte eine zweite Staffel, Telltale!

Tales from the Borderlands



Termin: 20. November 2015
Hersteller: Telltale Games
Entwickler: Telltale Games
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 20 Euro | Cross-Buy ☐

GRAFIK 7

720p ☑ 1080p ☑ optionaler 3D-Modus ☐

Toller Stil, dem man die schwache Technik dahinter gerne verzeiht. Ab und zu abgehackte Animationen

SOUND 10

Texte/Sprachausgabe: englisch/englisch

Überragende Sprecher und ein fantastischer Soundtrack. Gute Englischkenntnisse sind Pflicht!

BEDIENUNG 8

Remote-Play ☑ **Cross-Play** ☐ **Cross-Save** ☐

Download-Größe: ca. 3,2 GByte (erforderlich)

Typischer Telltale-Standard mit einem Minimum an Tasten und hektischen Quick-Time-Events

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht (1 Stufen)

Eine wenig fordernde aber äußerst spaßige Kampagne mit ordentlicher Länge (ca. zehn Stunden). Stellenweise lässt das Tempo zu wünschen übrig.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler offline: -

Vorschlag: Setzt euch zu zweit auf die Couch und gebt immer dann den Controller ab, wenn die Perspektive von Rhys zu Fiona und zurück wechselt.

PRO & CONTRA

- ++ Ungemein witzige Dialoge und Szenen
- ++ Großartige Stimmung, lässige Musik
- + Interessante, sich wandelnde Figuren
- + Wendungsreiche Geschichte …
- −− … stellenweise aber unlogisch und lahm
- −− Zu viele Quick-Time-Events, zu wenig Spiel

Wertung & Fazit

82 Ein größtenteils spritziges Abenteuer für Fans des Klamauks

Kurztests

Dürfen wir kurz um eure Aufmerksamkeit bitten? Ihr versteht? Kurz? Hahahahaha.

Just Dance 2016

PS4 **PS3** Die Serie, die spielerischen Sondermüll salonfähig gemacht hat, ist wieder da. Juhu.

MUSIKSPIEL | Unser Vorsatz: *Just Dance 2016* frei von allen Vorurteilen ganz objektiv beurteilen. Unser Ergebnis: Auch objektiv betrachtet ist es ein großer Haufen Mist. Warum? Weil es seine Spieler nicht ernst nimmt. *Just Dance 2016* verfügt, wie schon alle Vorgänger, über keinerlei Gameplay. Wir stehen vor verschiedenen grellbunten virtuellen Tänzern und versuchen, deren Bewegungen nachzumachen und dafür Punkte einzusacken. Könnte theoretisch funktionieren, in der Praxis ist's aber vollkommen egal, was wir machen. Führen wir die Moves aus? Punkte! Stellen wir vor der Playstation-Kamera eine Szene aus *Macbeth* nach? Punkte! Machen wir die Augen zu und wackeln unkontrolliert in der Gegend herum? Punkte! So taugt *Just Dance* zwar vielleicht im Ansatz für Fitnesszwecke, versagt als Videospiel aber vollkommen. Dabei ist das um das nonexistente Gameplay herum geschnürte Paket recht ansprechend. Die Songauswahl richtet sich an eine popaffine Zielgruppe, ist aber groß und bietet eine schöne Mischung aus älteren und neuen Hits. Zudem wirken die verschiedenen Spielmodi durchdacht, sodass wir etwa Star in einem mit der Kamera aufgenommenen Musikvideo sein können oder unsere Tanzkünste per Internet mit dem Rest der Welt teilen. Das reicht aber nicht einmal ansatzweise, um die Makel des Spiels auszugleichen. Titel mit ähnlichem Ansatz, wie jene der *Dance Dance Revolution*-Reihe, die sich an dieselbe Zielgruppe wenden, aber tatsächlich funktionieren, stellen Fans besser zufrieden. **LS**


Shake it off: *Just Dance 2016* erteilt eine Lektion, wie man im Leben weiterkommt: Einfach wild herumstrampeln und der Erfolg ist einem garantiert. Super!

Infos

SPIELER	1-6
ENTWICKLER	Ubisoft
INSTALLATIONSGRÖSSE	ca. 25 GByte
TERMIN	22. Oktober 2015
PREIS	ca. 50 Euro

Wertung & Fazit

30 Nimmt Tanzfans nicht ernst und ist ergo eine Verhöhnung von Gelegenheitsspielern.

Landwirtschafts-Simulator 16

Vita Schlafmittel ohne Verschreibungspflicht. Nebenwirkungen: Albträume und Langeweile.

SIMULATION | Aufgehorcht, ihr Handheld-Bauern! Der *Landwirtschafts-Simulator* für die Vita ist zurück und diesmal sogar mit Forstwirtschaft! Das macht doch direkt alles besser! Nein, ernsthaft, der *Landwirtschafts-Simulator 16* ist genauso lieblos dahingeschluderter Spieleschrott wie im letzten Jahr. Die Grafik sieht mit ihren matschigen Texturen und der bräunlichen Farbpalette aus wie eine Mischung aus PSone-Spiel und Erbrochenem und die Soundkulisse, die aus Motorengeräuschen der Gerätschaften mit permanentem Pseudo-Country-Gedudel im Hintergrund besteht, klingt so, als würde Gunther Gabriel mit einem kaputten Staubsauger verprügelt. Nur dass die Vorstellung von Letzterem weitaus spaßiger ist als dieses Spiel. Immer noch sollt ihr Felder pflügen, Getreide verkaufen, neue Felder freischalten und noch mehr Zeug anbauen. Das mag in der PC-Version ja soweit funktionieren, dass alle Hobby-Landwirte glücklich werden, die Vita-Version schreckt jedoch selbst Bauern mit ganz dicken Kartoffeln ab. Das Tutorial sagt euch gerade einmal, wo ihr euer Getreide verkaufen könnt, und meldet sich danach gar nicht mehr. Ihr müsst also selbst herausfinden, was es noch so alles zu tun gibt. Bei guten Spielen kann man hier ein Auge zudrücken, doch der *LWS 16* ist so hässlich, langweilig und spröde präsentiert, dass niemals auch nur ein Hauch von Spielspaß aufkommt. **CD**



Gemecker mit Trecker: Die Grafik erinnert weiterhin an ein Handy-Spiel von vor zehn Jahren. Selbst auf der PSone gab es schon schönere Städte als diese hier.

Infos

SPIELER	1
ENTWICKLER	Giants Software
INSTALLATIONSGRÖSSE	ca. 2 MByte
TERMIN	6. Oktober 2015
PREIS	ca. 35 Euro

Wertung & Fazit

30 Langweiliger als Gras beim Wachsen zuzusehen. Braucht kein Mensch!

Samurai Warriors 4-II

PS4 Der zweite Teil vom vierten Teil ist uns allen einerlei, denn es ist derselbe Brei.

ACTION | *Dynasty Warriors*, *Dynasty Warriors: Empires*, *Dynasty Warriors: Gundam*, *Hyrule Warriors*, *One Piece Warriors* ... Koei Tecmo und Omega Force werden einfach nicht müde, gefühlt jeden Monat eine weitere Massenschlacht auf den Markt zu werfen. Diesmal bekommt *Samurai Warriors 4* sogar einen zweiten Teil spendiert mit 13 neuen Kapiteln und einem Survival-Modus. Ein Schelm, wer da sofort an Abzocke denkt, denn schließlich hätte man diese Zusatzkapitel auch direkt im ersten vierten Teil bringen können. Oder in einem kostengünstigen DLC. Aber nein, *Samurai Warriors 4 - II* kostet gute 35 Euro. Wie fair!

Und täglich grüßt der Samurai

Wir könnten es uns jetzt natürlich einfach machen und sagen, dass alles so ist wie in jedem *Warriors*-Spiel, aber dann wäre dieser Kasten so furchtbar leer. Die 13 Helden haben alle eine eigenständige Kampagne, in der ihr euch durch verschiedene Schlachten Japans schlagt. Serientypisch dürft ihr hierbei natürlich auch die Rolle der Bösewichte übernehmen. In einer Story spielen wir zum Beispiel mit einem narbengesichtigen Feigling, in einer anderen wiederum mit einem japanischen Girlie mit pinken Haaren, das die Gegnerhorden mit einem Seidenschal verprügelt. Da wundert es auch nicht, dass man ebenfalls einen Transvestiten mit Hörnern auf dem Kopf steuern darf. Die jeweiligen Geschichten sind allerdings so langweilig und kitschig erzählt, dass wir selbst die Namen der verschiedenen Helden schon wieder vergessen haben. Auf den Schlachtfeldern selbst prügelt ihr euch durch Horden von Fußvolk und spürt die gegnerischen Generäle auf, um die Feindestruppen zu schwächen. Der Clou: Bei *Samurai Warriors* dürft ihr im Gegensatz zur *Dynasty*-Hauptserie jederzeit zwischen zwei verschiedenen Protagonisten wechseln, die sich in ihrem Kampfstil unterscheiden. Der typische Button-Mashing-Spielablauf mit gelegentlichen Spezialattacken wird dadurch aber auch nicht sonderlich bereichert. Das Gameplay bleibt so öde und stumpf wie in jedem Teil. **CD**



Herzschmerz: Unsere pinkhaarige Trulla verformt ihren Schal während der Musou-Attacke zu einem Herzen und feuert damit Explosivgeschosse. Ähm, ja.

Infos

SPIELER	1-2
ENTWICKLER	Omega Force
INSTALLATIONSGRÖSSE	ca. 18 GByte
TERMIN	2. Oktober 2015
PREIS	ca. 35 Euro

Wertung & Fazit

58 Eigenständige Erweiterung, die für einen happigen Preis nichts Neues bietet.

Overlord: Gefährten des Bösen

PS4 Vorhang auf für das schlechteste Comeback seit „deine Mutter".

ACTION | Der Overlord ist tot! Das hat im Falle des neuesten Serienablegers *Gefährten des Bösen* gleich eine doppelte Bedeutung. Zum einen hat der von euch gesteuerte Bösewicht aus den beiden wirklich guten, taktisch angehauchten Action-Adventure-Vorgängern das Zeitliche gesegnet. Deswegen haben die Schergen, um die sich auch im dritten Teil vieles dreht, gleich vier Helden von den Toten wiedererweckt, um sich einen neuen Boss heranzuzüchten. Zum anderen sind aber auch alle Spielelemente, die Teil 1 und 2 zu Geheimtipps machten, über Bord gegangen.

Das fängt schon beim Gameplay an: Waren die Vorgänger mit ihrer Third-Person-Ansicht noch mit einer gehörigen Prise Taktik garniert, die an Nintendos *Pikmin*-Reihe erinnerte, erwartet euch in *Gefährten des Bösen* nur noch stumpfes, langweiliges Gehacke aus einer *Diablo*-ähnlichen Iso-Ansicht. Die Schergen, früher der heimliche Star der Serie, sind nur noch Nebendarsteller und höchstens für einige simple Rätsel eine Notwendigkeit. In den Kämpfen selbst verursacht mittlerweile euer Protagonist den meisten Schaden. Denn: Die herbeigerufenen Schergen halten erstens weniger aus als Porzellan in einem Elefantenladen und sind zweitens dumm wie drei Meter Feldweg. Die Hälfte der Zeit laufen sie lieber gegen Wände oder schlagen auf unwichtige Levelobjekte statt auf Gegner ein. Doch auch der Rest des Spieldesigns gehört in die Lavabecken geschmissen, die eure Unterwelt-Festung säumen. Eine Minimap gibt es beispielsweise nicht, was theoretisch nicht weiter schlimm wäre, würde euch das Spiel nach einem Ableben nicht teilweise sonstwo in den Levels absetzen. Euer Overlord bleibt an unsichtbaren Kanten hängen. Außerdem stirbt euer untoter Halbgott, wenn er von der Seite gegen einen Holzspieß läuft. Das Spiel ruckelt, sobald ihr mehr als zehn Schergen ruft, was das Prinzip der Reihe ad absurdum führt. Mitunter friert das Geschehen für ein, zwei Sekunden sogar ganz ein. In dieser Zeit könnt ihr immerhin entnervt eure schmerzenden Schläfen reiben. Da kann letztendlich auch der neue Vierer-Koop-Modus nichts mehr an der Tatsache ändern, dass *Gefährten des Bösen* einfach zu keiner Sekunde Spaß macht. **SL**



Game Over, Lord: Die neue Iso-Perspektive ist wenig übersichtlich und auch nicht wirklich hübsch. Leider passt sie sich damit dem Gameplay an.

Infos

SPIELER	1-4
ENTWICKLER	Codemasters
DOWNLOAD-GRÖSSE	ca. 4,5 GByte
TERMIN	20. Oktober 2015
PREIS	17,99 Euro

Wertung & Fazit

31 Überflüssiger, technisch hundsmiserabler Serienableger, den so kein Mensch braucht

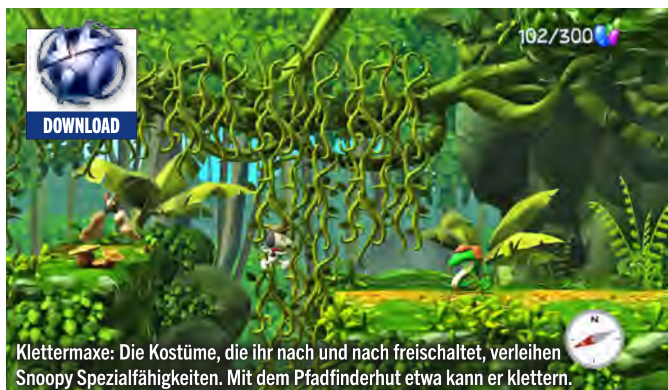
Snoopys große Abenteuer

PS4 Ein Hund und sein Vogel gegen die Welt – klingt nach unserer Redaktion, ist aber *Peanuts*.

JUMP & RUN | Als das letzte Mal ein *Peanuts*-Film in den Kinos lief, war Helmut Schmidt noch Bundeskanzler, *Die Blechtrommel* frisch oscarprämiert, Uwe knackige 20 Jahre alt, der Rubiks-Zauberwürfel gerade neu auf dem Markt, *Pac-Man* ebenso, Eintracht Frankfurt DFB-Pokalsieger, Manowar gerade gegründet und das Birkhuhn Vogel des Jahres. Oder anders ausgedrückt: Es ist arschlang her. Im Dezember 2015 ist es jedoch wieder so weit – mit *Die Peanuts: Der Film* feiern Charlie Brown und Co. in computeranimierter Form ein Comeback in den Lichtspielhäusern. Logisch also, dass die passende Versoftung nicht lange auf sich warten ließ.

Die trägt den Untertitel *Snoopys große Abenteuer* und steckt euch – wer hätte es gedacht – in die pelzige Haut des Kulthundes. Das Gameplay präsentiert sich dabei als klassischer, nicht sonderlich anspruchsvoller Platformer. In einer Oberwelt wählt ihr Levels aus, in den Levels selbst sammelt ihr dann Pfadfinder-Vögel oder magische Jellybeans und schaltet mit einem Durchgang die jeweils nächste Stage frei. So weit, so kindgerecht. Für ein bisschen Tiefgang sorgen Kostüme, die ihr nach und nach freischaltet. Die stehen für eine leichte Metroidvania-Komponente, indem sie euch Bereiche der Levels zugänglich machen, die vorher noch unerreichbar waren. Witzig: Ein zweiter Spieler kann bei Bedarf Vogel Woodstock steuern und Snoopy so ein wenig helfen, indem er Gegner ablenkt oder Aufzüge bedient. Nötig ist das nicht, nett aber auf jeden Fall.

Weniger nett sind hingegen die technischen Schludrigkeiten. Das Spiel ruckelt regelmäßig, vor allem in den Level-Bereichen, in denen Wasser vorkommt, die Hitboxen der Gegner sind eigenartig und die Steuerung ist extrem schwammig, was präzises Navigieren oft zur unfreiwilligen Herausforderung macht. Dafür kann der Stil überzeugen. Die Charaktere sind der Vorlage gut nachempfunden und hübsch animiert und der Stil der Welt erinnert an Nintendos *Donkey Kong*-Reihe. Fazit: Gut für Kinder, maximal okay für alle anderen Hüpfspiel-Fans. **SL**



Klettermaxe: Die Kostüme, die ihr nach und nach freischaltet, verleihen Snoopy Spezialfähigkeiten. Mit dem Pfadfinderhut etwa kann er klettern.

Infos

SPIELER	1-2
ENTWICKLER	Behaviour Interactive
DOWNLOAD-GRÖSSE	ca. 2,3 GByte
TERMIN	6. November 2015
PREIS	ca. 50 Euro

Wertung & Fazit

64 Nett inszeniertes, aber technisch limitiertes Hüpfspiel, das sich an jüngere Zocker wendet

Extreme Exorcism

PS4 PS3 In diesen Pixel-Schlachten werdet ihr gejagt von den Geistern der Vergangenheit.

ACTION | Wer *Towerfall: Ascension* mit seinen Freunden schon so arg gesuchtet hat, dass keinerlei Schadenfreude mehr aufkommen mag, darf sich freuen. *Extreme Exorcism* schlägt nämlich in die gleiche Kerbe und sorgt bald schon dafür, dass ihr eine pixelige 8-Bit-Spritze im Arm stecken habt. Der Titel kopiert *Towerfall* jedoch nicht einfach, sondern hat eine eigene und wie wir finden sehr clevere Idee: Ihr kämpft nicht gegen die KI, sondern gegen euch selbst. Hört sich seltsam an, ist aber ganz einfach. Im normalen Arcade-Modus, der im lokalen Koop mit bis zu drei weiteren Mitspielern bewältigt werden darf, verschlägt es euch in mehrere kleine, mit Plattformen und Fallen angereicherte Levels eines Herrenhauses. Habt ihr den ersten Gegner mit einer der zahlreichen und teilweise sehr abgefahrenen Waffen gekillt, betritt ein Geist die Arena. Dieser ahmt ganz genau die Bewegungen des Spielers nach, der den Gegner in der ersten Runde beseitigt hat. Erledigt man den Geist, kommt in der nächsten Runde ein weiterer hinzu, der wiederum die Bewegungen und Attacken aus der Runde zuvor ausführt. Ist dies in den ersten paar Abläufen noch keine Bedrohung, säumen schon bald etliche schwer bewaffnete Gespenster den Bildschirm und die Übersicht geht flöten. Das ist aber gar nicht so schlimm, da sich ein unfassbar hektisches Chaos entwickelt, welches beim Test stets für gute Laune sorgte. Zudem darf natürlich auch eine Deathmatch-Variante nicht fehlen, in der ihr euren Freunden selbst an den Kragen geht. Als wäre das nicht schon genug, stoßen selbstverständlich auch noch Geister hinzu. Richtig schön fanden wir vor allem die Möglichkeit, die Deathmatches nach eigenem Gusto bestimmen zu können und so für noch mehr Chaos zu sorgen. So legten wir beispielsweise fest, dass noch mehr Waffen gedroppt werden, wir sogar vierfache Sprünge ausführen konnten und natürlich, dass die fiesen Geister bei ihrem Ableben explodieren und vielleicht sogar noch einen danebenstehenden Kumpel mit ins Pixel-Nirwana reißen. Insgesamt ist *Extreme Exorcism* ein tolles kleines Spiel geworden, der Preis ist allerdings sehr hoch ausgefallen. An den gerade mal 20 Stages hat man sich nämlich auch schnell sattgesehen. **CD**



Who ya gonna call? Mit jeder Runde greift ein neuer Geist ins Geschehen ein. Später wird es dadurch arg unübersichtlich und ihr braucht eine Menge Glück.

Infos

SPIELER	1-4
ENTWICKLER	Golden Ruby Games
DOWNLOAD-GRÖSSE	ca. 170 MByte
TERMIN	12. Oktober 2015
PREIS	12,99 Euro

Wertung & Fazit

82 Chaotisch-charmante Multiplayer-Action mit relativ geringem Umfang.

Poncho

PS4 Einsame Roboter in zerstörten Welten gibt es nicht nur in *Wall-E*.

ACTION-ADVENTURE | Endzeit-Spiele drehen sich meist darum, dass ein paar Überlebende versuchen, in der Postapokalypse nicht das Zeitliche zu segnen. *Poncho* hingegen zeichnet trotz seiner hübschen Retro-Grafik und seines knuffigen Roboter-Titelhelden ein fast noch düstereres Bild. Denn hier hat scheinbar kein Mensch die Katastrophe überstanden, das städtische Ödland und die von Natur überwucherten Zivilisationsüberreste werden nur noch von wilden Tieren und Robotern bevölkert – einer davon ist euer Hauptcharakter. Doch auch beim Gameplay wandelt man auf Endzeit-untypischen Pfaden. *Poncho* ist ein klassischer, im späteren Spielverlauf kniffliger Platformer. Wie bei *Fez* drehen sich die meisten Rätsel bzw. Sprungpuzzles darum, die Ebenen der Spielwelt geschickt zu nutzen. Statt jedoch die Welt um 90 Grad zu drehen, beamt ihr Poncho auf der Z-Achse hin und her. Oder anders ausgedrückt: Ihr könnt in den Hinter- bzw. Vordergrund der Stages springen. Spätestens dann, wenn bewegliche Plattformen ins Spiel kommen, die sich ebenfalls auf der Z-Achse bewegen, kommt es auf punktgenaue Sprünge und das richtige Timing an. Und genau hier liegt der sprichwörtliche Hund begraben, denn die Steuerung ist alles andere als gelungen und oftmals viel zu ungenau oder hakelig für die Zielvorgaben. Das sorgt dann dafür, dass ihr in irgendeinen Graben hüpft oder zerschmettert werdet und einen neuen Anlauf starten müsst. Für richtig viel Frust sorgt das dank flotter und fairer Rücksetzpunkte zwar nicht, motivierend ist das Rätseldesign in diesen Momenten aber auch nicht gerade. Einige dezente Metroidvania-Elemente sorgen dafür, dass ihr die einzelnen Bereiche oft mehrmals abgrast, um beispielsweise heruntergefahrene Roboter zu reaktivieren oder farbig codierte Tore zu öffnen, die in neue Bereiche führen. Die passenden Schlüssel könnt ihr finden oder bei Handelsrobotern kaufen, oft lassen sich die Tore aber auch durch geschickte Sprünge umgehen. Leider ist der Aufbau der Spielwelt für derartiges Backtracking aber viel zu konfus. **SL**



Schick: Der Grafikstil ist eine der größten Stärken von Poncho. Hier befreit unser niedlicher Robo-Held beispielsweise gerade den Schrottkönig.

Infos

SPIELER	1
ENTWICKLER	Rising Star Games
DOWNLOAD-GRÖSSE	ca. 250 MByte
TERMIN	3. November 2015
PREIS	14,99 Euro

Wertung & Fazit

70 Stilsicherer Platformer mit netter Rätselmechanik, aber schlechter Steuerung

Dragon Fin **Soup**

PS4 PS3 Vita Märchen mal anders: In dieser Fantasy-Welt zählt nur das Überleben.

ROLLENSPIEL | Kickstarter-Projekte, die ihren Weg auf die Sony-Konsolen gefunden haben, lassen sich bisher gefühlt an einer Hand abzählen. Mit *Dragon Fin Soup* gesellt sich nun ein weiterer Titel in die überschaubare Runde, enttäuscht aber beinahe auf ganzer Linie. Dabei klingen die Grundlagen eigentlich gar nicht verkehrt: prozedural generierte Levels, Rollenspiel-Elemente, rundenbasierte, aber dennoch schnell inszenierte Kämpfe, jede Menge Loot, eine Prise Roguelike und viel Humor.

In der Praxis schafft es das Spiel aber nicht, diese Elemente zu einem homogenen Ganzen zu vermischen. Der Humor wirkt vor allem in der deutschen Übersetzung oft gezwungen, die Kämpfe sind trotz Rundenmodus hektisch und erfordern keinerlei Taktik. Hinzu kommt, dass das Interface und die Steuerung eine ziemliche Katastrophe sind. Vor allem die zahlreichen Menüs, in denen ihr aufgrund der vielen Beute, die ihr einsackt, oft unterwegs seid, sind an Komfort kaum noch zu unterbieten. Gegenstände auszurüsten, Dinge zu verkaufen oder gar im extrem grindigen Handwerkssystem etwas herzustellen, erfordern oftmals fast schon lächerlich viele Tasteneingaben. Problematisch ist auch die generell fehlende Übersicht. Oft überseht ihr Gegenstände oder Durchgänge aufgrund der ungeschickt umgesetzten Iso-Perspektive, die viel zu viel verdeckt. Und so motivierend die Hatz nach Loot anfangs ist, so sehr artet die ganze Chose nach ein, zwei Stunden in stumpfes Gegrinde aus. Denn zum einen warten in den zufallsgenerierten Levels oftmals viel zu starke Gegner auf euch (deren Level ihr allerdings erst seht, sobald es zum Kampf kommt), zum anderen stolpert ihr regelmäßig über richtig gute Gegenstände, die ihr erst mit einem weitaus höheren Level nutzen könnt. Übrigens: Bugs hat das Spiel auch noch, meist wenn es darauf ankommt, Kampf- oder Movement-Kommandos vernünftig zu erkennen. Damit wir aber nicht nur meckern, seien auch noch die durchaus netten Modi erwähnt: Neben der Story mit optionalem Permadeath könnt ihr auch noch in einen reinen Survival-Modus starten oder ein endloses Labyrinth erkunden, beides natürlich mit Permadeath. Immerhin. **SL**



Kistenrowdy: In bester D&D-Manier sind Schatztruhen nicht immer das, wonach sie aussehen, sondern durchaus auch mal bissig.

Infos

SPIELER	1
ENTWICKLER	Grimm Bros.
DOWNLOAD-GRÖSSE	ca. 500 MByte
TERMIN	3. November 2015
PREIS	19,99 Euro

Wertung & Fazit

52 Unübersichtliches Roguelike-RPG mit einem Interface aus der Hölle.

Continue?

DLCs, Add-ons, Patches – heutzutage ist mit dem Kauf eines Spiels noch lange nicht Schluss. Deswegen halten wir euch hier auf dem Laufenden.

Driveclub: Bikes

Dank eines kostenpflichtigen Updates wurde *Driveclub* um ein neues Motorrad-Feature erweitert.







RENNSPIEL | *Driveclub: Bikes* steht lediglich digital zur Verfügung und kann als Standalone-Version für knapp 20 Euro erworben werden. Besitzer von *Driveclub* dürfen auch bei der Erweiterung für rund 15 Euro zuschlagen. Wer das Hauptspiel bereits kennt, muss sich für *Bikes* kaum umgewöhnen. Das einfache Arcade-Gameplay verzeiht fast alle überzogenen Fahrmanöver. Selbst kleine Kollisionen sind problemlos möglich, lediglich bei einem kapitalen Abflug wird abgeblendet und ihr werdet einige Sekunden später auf die Strecke zurückgesetzt. Das Abkürzen von Kurven wird dagegen durch das übliche Strafsystem geahndet.

Ein Fest für Motorrad-Fans

Driveclub Bikes enthält insgesamt 42 Events, die vollständig auf die neuen Motorräder zugeschnitten sind. Die Veranstaltungen finden auf bereits bekannten Strecken statt, inklusive sämtlicher hübscher Umgebungs-Details wie Nachtrennen, strömender Regen oder gar Schneetreiben und Straßenglätte. Leider haben wir keine Events entdeckt, bei denen Motorräder und Autos gemeinsam auf der Strecke gegeneinander antreten. Das wäre in der Standalone-Version nur schwer machbar, trotzdem wünschen wir uns für die Zukunft ein „Superbikes versus Supercars“-Update! Innerhalb der Events erwarten euch neue Herausforderungen, die ebenfalls der Biker-Kultur entsprechen: So sollt ihr innerhalb markierter Zonen einen möglichst langen Wheelie ausführen. Dies wird wie bei *GTA 5* durch einfaches Zurückziehen des linken Analog-Sticks bewerkstelligt. In der nächsten Zone müsst ihr das Gewicht des Fahrers in Richtung Vorderrad verlagern, indem ihr den linken Analog-Stick nach oben bewegt und dadurch einen sogenannten Stoppie ausführt. Die beliebten Tempofallen sind auch wieder am Start und animieren dazu, den Gashahn so richtig aufzureißen.

Das Fahrverhalten der zwölf enthaltenen Bikes renommierter Hersteller wie Yamaha, Kawasaki, Ducati oder Honda kann nur als äußerst gutmütig bezeichnet werden. Wie eben schon erwähnt, lassen sich die in der Realität schwierigen Wheelies und Stoppies sehr komfortabel auslösen, ohne dass der Fahrer nach links oder rechts umkippt. Ein technischer Wermutstropfen: Aufgrund des hohen Detailgrads läuft *Driveclub Bikes* wie schon das Hauptspiel nur mit 30 Bildern pro Sekunde. Schön allerdings: Wie bei Motorrad-Spielen üblich, kippt die Umgebung in der Ego- und Cockpit-Perspektive je nach Lenkeinschlag hin und her. Wer dabei die Übersicht verliert, kann zwei weitere Perspektiven ohne Kipp-Effekt aktivieren. Darüber hinaus gibt es noch zwei Außenansichten, die uns letztlich am besten gefallen haben. Für Motorrad-Freaks ist *Driveclub Bikes* natürlich eine Offenbarung, es sei denn, ihr wollt eine Simulation. Denn damit kann das Add-on leider nicht dienen. Kleines Detail am Rande: Im Spielverlauf gewinnt ihr Autos, die in *Driveclub Bikes* nicht verwendet werden können. Dafür wird nämlich das Hauptspiel benötigt – etwas dreist für Spieler der Standalone-Version. **UH**

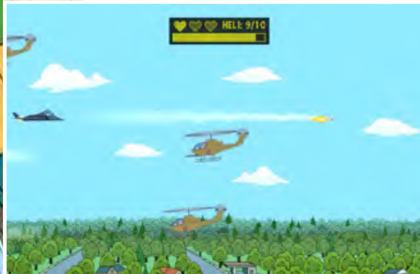
Hersteller	Sony
Preis	14,99 Euro bzw. 19,99 Euro
Downloadgröße	ca. 15 GByte
Erscheinungsdatum	27. Oktober 2015
Plattformen	PS4
Gut	

Zen Pinball 2: Balls of Glory

Family Guy, American Dad, Archer, Bob's Burgers – vier Comic-Serien, vier Tische.

GESCHICKLICHKEIT | Nach langer Zeit widmen wir uns mal wieder einem Tische-Paket für *Zen Pinball 2*. Der DLC mit dem eindeutig-zweideutigen Namen *Balls of Glory* vereint dabei ganze vier Tische im Stile diverser TV-Comic-Serien für runde zehn Euro – durchaus fair. Wie gehabt sind die einzelnen Tables aber von schwankender Qualität. Nicht überzeugen konnte uns beispielsweise der recht ereignisarme Automat zu *Bob's Burgers*. Das könnte aber auch an der Vorlage liegen, mit der wir ebenso wenig warm werden. Ordentlicher ist da schon der Tisch zur Agenten-Satire *Archer*, wenngleich auch hier nicht so viel passiert, wie man das beispielsweise von den *Star Wars*-DLCs gewohnt ist. Deutlich mehr Mühe floss offensichtlich in die beiden Automaten zu Seth McFarlanes *American Dad* und *Family Guy*. An allen Ecken und Enden passiert etwas, es gibt zahlreiche Bonusmissionen und beinahe jedes interaktive Element ist mit einem Soundeffekt aus der Vorlage belegt – Stewies Kampf gegen seinen Halbbruder Bertram oder Peters schmerzendes Knie inklusive. Trotz alledem wirken die zwangsweise recht bunten Tische nicht so überfrachtet, wie das noch beim *South Park*-DLC der Fall war – klasse! Vom spielerischen und technischen Anspruch her hat sich natürlich nicht viel getan: *Zen Pinball 2* bleibt nach wie vor arcadig, wer eine akkurate Flippersimulation will, greift zu *The Pinball Arcade*. **SL**





Hersteller	Zen Studios
Preis	9,99 Euro
Downloadgröße	ca. 150 MByte
Erscheinungsdatum	21. Oktober 2015
Plattformen	PS4, PS3, Vita

Gut

Rocket League: Back to the Future Car Pack

Hallo! McFly! Jemand zu Hause? Ja? Oh, dann kannst du dir ja diesen DLC kaufen.



SPORTSPIEL | Great Scott! Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir euch einen der bisher drei DLCs zum Auto-Fußballspiel *Rocket League* vor. Ende Oktober nun folgte aus gegebenem Anlass der *Back to the Future*-DLC. Für € 1,99 schaltet ihr damit die DeLorean Time Machine frei inklusive aufwendiger Animationen, beispielsweise die aus dem Film bekannten Blitze beim Boosten oder wegklappende Reifen im Flugmodus. Schade allerdings: Das war es dann auch schon. Euren DeLorean dürft ihr weder mit Aufklebern, Reifen, Effekten oder anderen Extras schmücken noch könnt ihr die Teile des DeLoreans an bereits vorhandene Autos schrauben. Da auch sonst keine Extras im DLC enthalten sind, fällt der Preis vielleicht etwas happig aus. Für Fans der Filme, die regelmäßig in *Rocket League* unterwegs sind, ist der Kauf aber fast schon ein Muss. **SL**

Hersteller	Psyonix
Preis	1,99 Euro
Downloadgröße	ca. 100 MByte
Erscheinungsdatum	21. Oktober 2015
Plattformen	PS4

Gut

NEWS

Battlefield: Hardline wünscht eine gute Nacht

Gott sprach: Es werde Licht. EA sprach: Es werde dunkel. Und EA hat gewonnen.

EGO-SHOOTER | Der große Bruder *Battlefield 4* hat es vorgemacht, *Battlefield: Hardline* zieht jetzt nach – und das gleich doppelt. Die Rede ist von Nacht-Maps. Zeitgleich zum neuesten Patch wurde nämlich der Gratis-DLC *Blackout* auf die *Hardline*-Server aufgespielt und steht fortan allen Besitzern des Hauptspiels zur Verfügung. Hauptbestandteil von *Blackout* sind die beiden Karten Night Woods und Night Job, Nacht-Varianten der beiden schon bekannten Maps Backwoods und Banküberfall. Und vor allem Erstere macht ihrem Namen alle Ehre, denn im eh schon etwas düsteren Wald nun auch noch im Dunkeln herumzuirren, sorgt für ein nett-anderes Spielgefühl, das vor allem vorsichtigeren Naturen zugutekommt. Night Job hingegen ist etwas unspektakulärer, da die städtische Umgebung natürlich von weitaus mehr Lichtquellen erhellt wird. Passend dazu gibt es neben zwei neuen Waffen und allerlei Freischaltkram auch noch ein Nachtsichtgerät obendrauf – gerade im Wald mitunter praktisch, aber eben auch anfällig für Tac-Lights. Unser Fazit daher: Nett, aber nicht weltbewegend. Weil's gratis ist, kann aber jeder *Hardline*-Spieler mal reinschauen. **SL**



Best of Playstation

Hier findet ihr nicht nur die besten Playstation-4-Spiele nach Genre sortiert, sondern auch unsere Empfehlungen für die Playstation Vita und die Playstation 3.

ACTION

Grand Theft Auto 5 — Wertung 95
Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 01/15
Die Neuauflage des Gangster-Epos bietet tolle Charaktere, eine riesige Welt und fette Action – und das auch noch in einem schicken technischen Gewand. Großartig!

Infamous: Second Son — Wertung 89
Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/14
Sonys Exklusiv-Superheld serviert uns ein wahres Action-Spektakel, das obendrein auch noch unverschämt gut aussieht. Vor allem diese Partikel-Effekte … hach!

• **Infamous: First Light** — Wertung 85
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/14

God of War 3 Remastered — Wertung 88
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15
God of War 3 punktet auch als brandneue *Remastered*-Version für die PS4 mit einer atemberaubenden Inszenierung und großartigem Design.

MGS5: The Phantom Pain — Wertung 88
Hersteller: Konami | Ausgabe: 10/15
Konami und der *MGS*-Schöpfer Kojima gehen nach diesem Projekt getrennte Wege. Glücklicherweise hat sich das Zerwürfnis nicht negativ auf das Spiel ausgewirkt.

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes — Wertung 88
Hersteller: Konami | Ausgabe: 05/14
Ein echter Appetitmacher für *The Phantom Pain*. *Ground Zeroes* macht uns mit seiner feinen Grafik und dem flüssigen Gameplay jedenfalls ziemlich den Mund wässrig.

PSN **Resident Evil HD Remaster** — Wertung 87
Hersteller: Capcom | Ausgabe: 03/15
Der Großvater des Survival-Horrors ist zurück und für seinen PS4-Auftritt hat er sich ein Facelifting verpassen lassen. Immer noch ein echtes Meisterwerk.

DmC: Devil May Cry Definitive Edition — Wertung 86
Hersteller: Capcom | Ausgabe: 05/15
Dantes Action-Feuerwerk hat zwar nicht mehr die taufrischste Technik, bietet aber fantastische und abwechslungsreiche Action vor coolen Kulissen.

PSN **Pixeljunk Shooter Ultimate** — Wertung 86
Hersteller: Double Eleven | Ausgabe: 08/14
Der charmante PSN-Titel besticht mit einer gelungenen Mischung aus Rettungsmissionen, Geballer und kniffligen Physikrätseln. Ein echter Knobelspaß.

Plants vs. Zombies: Garden Warfare — Wertung 85
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/14
Ein Multiplayer-Shooter im PvZ-Gewand – kann das funktionieren? Und wie! Der Titel ist geradezu unverschämt charmant, witzig und macht einen Heidenspaß.

PSN **Resogun** — Wertung 85
Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/14
Der Arcade-Shooter überzeugt mit einem schönen Oldschool-Gameplay, gepaart mit fetten, bildschirmfüllenden Effekten. Ein echtes Action-Fest!

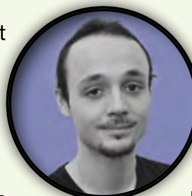
PSN **Hotline Miami** — Wertung 85
Hersteller: Devolver Digital | Ausgabe: 12/14
Ein wunderbar pixeliger Action-Trip mit viel Retro-Charme, noch mehr Brutalität und einem grandiosen Ohrwurm-Soundtrack. Mittlerweile ein echtes Kultspiel.

Es ist ein alter Witz, orientiert sich aber an einem sprachwissenschaftlichen Fakt: Japaner können den Buchstaben „R" nicht nach westlicher Art aussprechen – weshalb Ronald McDonald dort Donald McDonald heißt. Und wahrscheinlich mit Moon Moon verwandt ist.

Mein erstes Mal mit … Silent Hill 2

Kalter Angstsch(w)eiß

Während mir sogar Gruselspiele wie *Tony Hawk's Pro Skater 5* nichts anhaben können, bereitet mir *Silent Hill 2* seit 2003 schlaflose Nächte.



ACTION-ADVENTURE | 2003, mit knackigen 15 Jahren, hatte ich meine erste Freundin. Also, abgesehen von Jennifer, die ich anno 1999 gefragt habe, ob sie mit mir gehen will, ihr nach dem „Ja" dann einmal den Arm um die Schulter gelegt und danach aus Schüchternheit nie wieder mit ihr geredet habe. Hallo, Jennifer! Aber zurück zum Thema: Weil ich vor meiner ersten richtigen Eroberung natürlich cool sein wollte, gab ich an, dass ich im Grunde fast nichts anderes spielte als Horrorspiele – Lukas knew what them girls liked! Den Umstand, dass ich in jüngeren Jahren in Wahrheit eher ein rechter Schisser war, verschwieg ich. Und es begab sich, dass meine Freundin mir eines Abends eröffnete, dass sie eine Überraschung für mich hätte und auf einmal hinter ihrem Rücken *Silent Hill 2* hervorzauberte. Bevor die Jugendschützer sich jetzt echauffieren: Wir befinden uns zum Zeitpunkt meiner Erzählung in Österreich, wo die Jugendschutzbestimmungen deutlich laxer sind als in Deutschland – übrigens auch im Jahr 2015 noch. Ebensolche hätten mir aber wohl den Horror erspart, den ich in den darauffolgenden Wochen erduldete! Weil erstens musste ich mich ja freuen, um den jungen Liebesfrieden zu wahren, und zweitens war ich dann ja doch irgendwie neugierig und begab mich somit kurz nachdem ich das Geschenk erhalten hatte spätabends in die düsteren Straßen von Silent Hill. Was folgte, war eine obskure Mischung aus Begeisterung, die mich an das extrem düstere Abenteuer fesselte, und tief sitzendem Horror, der mich bei jedem Geräusch zusammenzucken ließ, sobald auch nur der Schatten eines nächtlichen Schattens aufzog. Von nebelverhangenen Nächten möchte ich erst gar nicht reden! Je länger ich das Gruselabenteuer spielte, desto mehr gewöhnte ich mich jedoch an den Terror und als ich schlussendlich durch war, siegte die Brillanz des Spiels endgültig über den ursprünglich empfundenen Schrecken. Und das Spiel härtete mich ab: In den kommenden ein, zwei Jahren holte ich so ziemlich alle Horrorspiele nach, an die ich mich bis dahin nicht herangetraut hatte und entdeckte somit eines meiner absoluten Lieblingsgenres für mich. Als nun vor Kurzem *Silent Hills* gecancelt wurde, war mein Schrecken annähernd so groß wie damals als ich das erste Mal durch Silent Hill zog; und so schließt sich der Kreis. Kreisch! **LS**



Schaut euch das mal an … 3D Dot Game Heroes

The Legend of Retro auf der PS3

Fast zeitgleich mit *Minecraft* bewies das charmante Abenteuer 2009, dass Gameplay und Humor wichtiger sind als ultrarealistische Grafiken.

ACTION-ADVENTURE | Mit *The Legend of Zelda* definierte Nintendo Mitte der 80er-Jahre mehr oder weniger das Genre der Action-Adventures. Während die Serie im Laufe der Jahrzehnte zwar das Kernkonzept beibehielt, aber immer moderner wurde und auch in die dritte Dimension wechselte, gingen die japanischen Entwickler von Silicon Studio 2009 mit *3D Dot Game Heroes* genau den umgekehrten Weg und veröffentlichten ein Spiel, das quasi eine 1:1-Kopie dessen darstellte, was das erste NES-*Zelda* ausmachte, diese Inspiration aber dermaßen offen auf der Brust trug, dass man ihm diesen Umstand keine Sekunde übel nehmen konnte. Und das Konzept ging auf! In ausgesprochen charmanter Pixeloptik bewegt man sich in isometrischer Ansicht durch eine offene Welt, sammelt Gegenstände, um weiterzukommen, schlägt sich durch knifflige Dungeons und beweist in Gefechten gegen riesige Bosse, warum man der eine, auserwählte Held ist. Das alles klappt wunderbar, ist knackig schwer und schafft genau die richtige Balance aus Retro-Tugenden und neuen Elementen. Sollte man gespielt haben! **LS**



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

Rayman Legends — Wertung 91
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/14
Albern, abgedreht, abwechslungsreich und schlichtweg wunderschön. Ubisofts gliederloser Held zieht in diesem grandiosen Jump & Run wirklich alle Register.

PSN Flower — Wertung 90
Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/14
Eines dieser Spiele, die man nicht richtig einordnen kann. *Flower* ist atmosphärisch und ein wenig esoterisch. Perfekt, um einfach mal abzuschalten.

PSN Limbo — Wertung 90
Hersteller: Playdead | Ausgabe: 05/15
Limbo zeigt, wozu das Medium Videospiel fähig ist. Ein emotional aufwühlendes, spielerisch forderndes Kleinod mit grandioser Ästhetik. Echt jetzt.

PSN Zen Pinball 2 — Wertung 88
Hersteller: Zen Studios | Ausgabe: 03/14
Zen Pinball steht für eine massentaugliche Arcade-Umsetzung. Wer lieber etwas realistischer flippert, greift stattdessen zu *The Pinball Arcade*.

PSN OlliOlli2: Welcome to OlliWood — Wertung 87
Hersteller: Roll7 | Ausgabe: 05/15
Das kleine Geschicklichkeitsspiel im Retro-Look hat ein riesiges Suchtpotenzial. Für uns das beste Skateboard-Spiel seit *Tony Hawk's Underground 2*.

Trials Fusion — Wertung 86
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 06/14
Die Motocross-Geschicklichkeitsspiele sind mittlerweile zu einer richtigen Kultreihe avanciert. *Fusion* treibt das süchtig machende Spielprinzip auf die Spitze.

SPORTSPIEL

NBA 2K16 — Wertung 91
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 11/15
Kaum zu glauben, aber wahr: NBA 2K16 ist sogar noch einmal besser als der grandiose Vorgänger. Realismus trifft auf eine Story von Spike Lee – ganz groß!

PES 2016 — Wertung 90
Hersteller: Konami | Ausgabe: 11/15
Nach der etwas mauen letztjährigen Böllerei setzt sich *PES 2016* dank zahlreicher sinnvoller Neuerungen die Fußball-Krone auf und verweist *FIFA 16* auf die Plätze.

Rocket League — Wertung 90
Hersteller: Psyonix | Ausgabe: 09/15
Im Multiplayer-Hit *Rocket League* geht es um eine neumodische Art des Fußballs, bei der ihr mit Autos übers Spielfeld flitzt, um möglichst viele Tore zu erzielen.

Madden NFL 16 — Wertung 89
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/15
Madden kann es noch immer: Dank konsequenter Verbesserungen in den wichtigen Bereichen und des gewohnt guten Gameplays überzeugt die Serie auch 2015.

NHL 15 — Wertung 87
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/14
Die Eishockey-Simulation sieht super aus und spielt sich auch so. Einige beliebte Spielmodi wurden jedoch ersatzlos gestrichen. Das Positive überwiegt aber klar.

FIFA 16 — Wertung 86
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 11/15
Im Gegensatz zu *PES 2016* finden sich die Neuerungen bei *FIFA 16* nur im Detail; das sorgt zwar für ein gutes Fußballspiel, aber eines mit reichlich Luft nach oben.

(ACTION-)ADVENTURE

The Last of Us Remastered — Wertung 93
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/14
Das emotionale Endzeit-Abenteuer von Ellie und Joel zählt nicht nur zu den besten Action-Adventures, sondern zu den besten Videospielen überhaupt. Ein Pflichttitel.

PSN Journey — Wertung 90
Hersteller: Sony | Ausgabe: 09/15
Journey ist nicht einfach nur ein Game, es ist eine Analogie auf das Leben mit all seinen Höhen und Tiefen und ein Meilenstein der Videospielgeschichte.

The Evil Within — Wertung 90
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 12/14
Ein Spiel, das auszog, uns das Fürchten zu lehren. Shinji Mikami beweist mit diesem Titel einmal mehr, dass er der Meister des Survival-Horrors ist.

PSN Guacamelee! S.T. Championship Ed. — Wertung 89
Hersteller: Drinkbox Studios | Ausgabe: 09/14
Wenn ein Luchador gegen den Skelettherrscher der Totenwelt antritt, bleibt kein Auge trocken. Eine witzige Mischung aus Metroidvania und Beat 'em Up.

Uncharted: The Nathan Drake Collection — Wertung 88
Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/15
Drei richtig tolle Action-Abenteuer zum Preis von einem. Das nennen wir fair. Nur an der Technik hätte man noch ein kleines bisschen mehr arbeiten können.

Assassin's Creed 4: Black Flag — Wertung 87
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 12/13
Arrr! Das Piraten-Thema passt hervorragend zur Meuchelmörder-Reihe und verleiht der Serie sogar neue Impulse. Arm ab, Haken dran und Segel setzen!

Batman: Arkham Knight — Wertung 87
Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 08/15
Furioses Serienfinale mit einer durchweg ausgezeichneten Präsentation und einer umfangreichen Hauptstory. Leider nerven die überflüssigen Panzerschlachten.

Thief — Wertung 87
Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 04/14
Meisterdieb Garrett beweist auch auf der PS4, dass er seinen Namen nicht zu Unrecht trägt. Schön oldschooliges Schleich-Abenteuer.

Tomb Raider: Definitive Edition — Wertung 87
Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 03/14
Keine Playstation ohne Lara Croft. Die PS4-Neuauflage des Reboots sieht super aus und bietet viele spannende Schusswechsel in einem tollen Setting.

NEU PSN Life is Strange — Wertung 86
Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 01/16
Das melancholische Teeniedrama kämpft sich dank sympathischer Figuren und einer großteils spannenden Geschichte in die Herzen von vielen Adventure-Fans.

Minecraft — Wertung 86
Hersteller: Mojang | Ausgabe: 12/14
Der beliebte Open-World-Sandbox-Klötzchen-Bastelspaß begeistert auch auf der Sony-Konsole. Besonders kreative Naturen kommen hier voll auf ihre Kosten.

Soma — Wertung 86
Hersteller: Frictional Games | Ausgabe: 11/15
Ganz ohne Waffen gruseln wir uns durch ein Abenteuer unter See und erfreuen uns trotz der leider etwas zu dummen Gegner an der tollen Atmosphäre.

Watch Dogs — Wertung 86
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 07/14
Das Action-Abenteuer rund um den Hacker Aiden Pearce blieb zwar etwas hinter den enormen Erwartungen zurück, ist aber trotzdem ein echter Kracher.

BEAT 'EM UP

Mortal Kombat X — Wertung 80
Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 09/15
Mortal Kombat X hat die Prüfung der BPjM überstanden und wurde nochmals der USK vorgelegt. Das Ergebnis sind ein 18er-Stempel und offizielle Verfügbarkeit hierzulande.

Injustice: Götter unter uns — Wertung 78
Hersteller: Warner Bros. | Ausgabe: 02/14
Ganz wie in *The Dark Knight Returns* Superman mit Batman eins auf die Kauleiste geben? Der Superhelden-Prügler von Warner macht's möglich.

EGO-SHOOTER

Battlefield 4 — WERTUNG 92
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/13
EAs Vorzeige-Shooter sieht nicht nur schnieke aus, er bietet auch angenehm taktische und abwechslungsreiche Multiplayer-Action für virtuelle Kriegstreiber.

Call of Duty: Black Ops 3 — WERTUNG 88
Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/16
Mit dem dritten Teil der Treyarch-Trilogie präsentiert sich die Serie nicht nur offener als jemals zuvor, sondern haut auch in Punkto Handlung richtig rein. So muss das!

• **Call of Duty: Advanced Warfare** — WERTUNG 87
Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/15

Killzone: Shadow Fall — WERTUNG 87
Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/14
Der mit Abstand hübscheste Launch-Titel der PS4 führte einige Neuerungen in die Serie ein. Vor allem die weitläufigen Gebiete sorgen für Spaß bei der Helghast-Jagd.

Evolve — WERTUNG 86
Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 04/15
Die *Left 4 Dead*-Macher überzeugen erneut mit einem Multiplayer-Titel der besonderen Art. Egal ob als Mensch oder Monster, *Evolve* rockt!

Destiny: König der Besessenen — WERTUNG 82
Hersteller: Activision | Ausgabe: 11/14
Der Online-Shooter-RPG-Hybride der *Halo*-Entwickler blieb zwar etwas hinter den Erwartungen zurück, bietet aber dennoch Unterhaltung für Wochen und Monate.

Far Cry 4 — WERTUNG 85
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/15
Mit dem Erfolgsrezept des Vorgängers im Gepäck schickt euch der Open-World-Shooter ins Himalaya-Gebirge, um einen tyrannischen Despoten zu stürzen.

Metro: Redux — WERTUNG 84
Hersteller: Koch Media | Ausgabe: 10/14
Die beiden atmosphärischen Horror-Shooter machen in ihrer technisch überarbeiteten Version noch mal mehr her. Ein tolles Komplettpaket.

RENNSPIEL

Project Cars — WERTUNG 89
Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15
Nach einigen Verschiebungen ist *Project Cars* endlich veröffentlicht worden und stellt die erste ernst zu nehmende Rennsport-Simulation auf der PS4 dar.

Driveclub — WERTUNG 80
Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/15
Sonys schicker Arcade-Racer mit Fokus auf Online-Rennen hatte mit einigen Startschwierigkeiten zu kämpfen, ist mittlerweile aber ein richtig gutes Spiel.


Far Cry 4

STRATEGIE

PSN **Defense Grid 2** — WERTUNG 87
Hersteller: 505 Games | Ausgabe: 12/14
Wer Tower-Defense-Spiele mag, kommt an diesem Titel nicht vorbei. Das süchtig machende Spielprinzip wird euch sehr lange an den Bildschirm fesseln.

PSN **Anomaly 2** — WERTUNG 83
Hersteller: 11 Bit Studios | Ausgabe: 12/14
Tower Defense mal anders. Hier tretet ihr nämlich gegen die Befestigungsanlagen an und steuert einen Konvoi mit festgelegter Route. Ein toller Taktik-Spaß.

Tropico 5 — WERTUNG 80
Hersteller: Kalypso Media | Ausgabe: 07/15
Dank einer vernünftig angepassten Steuerung macht der neueste Teil der berühmten PC-Strategie-Serie auch auf der Playstation 4 eine Menge Spaß.

Lukas geht fremd mit … Super Mario Maker

Ich mach's dem dicken Klempner

Little Big Planet macht Spaß, klar. Selber Levels rund um den pummeligen Nintendo-Helden Mario bauen zu dürfen, ist aber eine Sache für sich.

LEVELEDITOR/JUMP & RUN | Es dürfte kein großes Geheimnis sein, dass ich neben meiner Arbeit für dieses wunderschöne Playstation-Magazin auch noch für die N-ZONE im Einsatz bin. Ergo gibt es jede Menge Titel, mit denen ich auf der Wii U (und dem 3DS) gerne fremdgehe. Ja, obwohl sie auf der Wii U laufen! Da können die Spiele ja schließlich nichts dafür. Mein absolutes Nintendo-Highlight der letzten Monate stellt dabei ohne jede Frage *Super Mario Maker da*. Dort können wir mit einer doch recht stattlichen Auswahl an Assets *Mario*-Levels nach Lust und Laune bauen, entweder angelehnt an jene aus den Originalhüpfern oder völlig eigenständige und durchgeknallte Kreationen. Wie wäre es zum Beispiel mit … mit … öhm … Nun gut, ein Mindestmaß an Kreativität sollte man dabei schon mitbringen. **LS**



(ONLINE-)ROLLENSPIEL

Bloodborne — WERTUNG 93
Hersteller: Sony | Ausgabe: 06/15
Gepriesen sei der neue Rollenspiel-König! Wir würden ihm ja auch noch mehr huldigen, wenn wir nicht andauernd sterben würden. Verdammt gut und verdammt schwer.

The Witcher 3: Wild Hunt — WERTUNG 91
Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 07/15
Die lang ersehnte Fortsetzung der *Witcher*-Serie begeistert durch eine grandiose Story und wie erwartet hat das Rollenspiel es direkt in unsere Bestenliste geschafft!

Final Fantasy XIV: Heavensward — WERTUNG 90
Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 10/15
Square Enix lieferte eine echte Hammer-Erweiterung ab, denn *Heavensward* übertrifft das Originalspiel *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* deutlich!

Diablo 3: Ultimate Evil Edition — WERTUNG 90
Hersteller: Blizzard | Ausgabe: 10/14
Der dritte Teil der süchtig machenden Kult-Action-RPG-Reihe funktioniert auf der PS4 sogar noch besser als auf dem PC. Ab in den Dungeon!

Dragon Age: Inquisition — WERTUNG 89
Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 01/15
EAs Mammut-Rollenspiel bietet nicht nur eine wochenlange Spielzeit und sieht klasse aus, es ist auch noch erfrischend oldschoolig geworden.

NEU **Fallout 4** — WERTUNG 88
Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/16
Die Rückkehr in das US-amerikanische, postapokalyptische Ödland hätte einen Ticken Rollenspiel-lastiger ausfallen können. Dennoch ist es ein super Spiel.

NEU **Divinity: Original Sin – Enhanced Ed.** — WERTUNG 85
Hersteller: Focus Home Int. | Ausgabe: 01/16
Komplexes, variantenreiches und insgesamt sehr gutes Rollenspiel, dabei jedoch sehr unfreundlich gegenüber Einsteigern und und storytechnisch eher mau.


Fallout 4

BEST OF PLAYSTATION VITA

Persona 4 Golden — WERTUNG 92
Hersteller: Atlus | Ausgabe: 03/13
Wer eine Vita besitzt und sich nur ansatzweise für Japano-RPGs interessiert, muss dieses fantastische Spiel in seiner Sammlung haben.

Tearaway — WERTUNG 90
Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/14
Das liebevoll gestaltete Jump & Run im Papier-Look ist einfach unglaublich sympathisch und ein absoluter Pflichttitel für Besitzer von Sonys schickem Handheld.

Zero Escape: Virtue's Last Reward — WERTUNG 88
Hersteller: Koch Media | Ausgabe: 04/13
Die japanische Visual Novel entführt euch in ein spannendes und wendungsreiches Abenteuer und lässt euch weitreichende Entscheidungen treffen.

Killzone Mercenary — WERTUNG 87
Hersteller: Sony | Ausgabe: 10/13
Der Ego-Shooter im Hosentaschenformat funktioniert erstaunlich gut. *Mercenary* ist ein vollwertiger Teil der hervorragenden Exklusiv-Serie von Sony.

Steins;Gate — WERTUNG 87
Hersteller: PQube | Ausgabe: 08/15
Eine der besten Visual Novels aus Fernost mit einer packenden Story, die Sci-Fi, Gesellschaftskritik und abstrusen Humor zu einem spannenden Erlebnis vermischt.

Danganronpa: Trigger Happy Havoc — WERTUNG 85
Hersteller: NIS America | Ausgabe: 04/14
Das spannende Adventure rund um eine Mordserie versprüht ein tolles Japano-Flair. Genre-Fans können bedenkenlos zugreifen.

• **Danganronpa 2: Goodbye Despair** — WERTUNG 85
Hersteller: NIS America | Ausgabe: 11/14

Rayman Origins — WERTUNG 85
Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 04/12
Ein klassisches 2D-Jump&Run mit wunderschöner Grafik, sympathischen Figuren und so viel Abwechslung, dass einem das Herz aufgeht. Muss man lieb haben.

Uncharted: Golden Abyss — WERTUNG 85
Hersteller: Sony | Ausgabe: 03/12
Das Niveau der PS3-Titel wird zwar nicht ganz erreicht, dennoch ist Nathan Drakes Vita-Ausflug ein richtig gutes Action-Adventure geworden.

PSN **Soul Sacrifice Delta** — WERTUNG 83
Hersteller: Sony | Ausgabe: 08/14
Das Stand-alone-Add-on zum Zauberer-RPG *Soul Sacrifice* erweitert das Gameplay des Hauptspiels sinnvoll und besitzt enormes Suchtpotenzial.

Special-Charts



An dieser Stelle präsentiert euch jeden Monat ein play⁴-Redakteur seine persönlichen Charts zu einem Videospiele-Thema seiner Wahl.

Es gibt nichts Schöneres als ins Büro zu kommen und schon bald durch das wohlklingende und mit der Begeisterung einer getretenen Katze vorgetragene „Gu'nmorg'n!" von Kollege Dörre aus dem Schlummer gerissen zu werden. Noch schöner ist's nur, wenn er sich über ein Spiel aufregt! Ich stelle meine Top 5 der Chris-Wuttitel vor – mit Wutpegel!

5 WWE 2K16 (WP: 4/10)



Ach, was freut sich der lustige Latexhöschenträger doch jedes Jahr, wenn das neue *WWE 2K* bei uns eintrifft und vollmundig verspricht, besser als je zuvor zu sein. Und wie wütend ist er, wenn es das Spiel dann jedes Mal doch nicht ist. Meistens zieht er sich dann eine Weile zurück, um zu John Cena zu beten.

4 Dynasty Warriors-Reihe (WP: 6/10)



Warum der jugendliche Japanjünger dermaßen auf *Dynasty Warriors* abfährt, versteht bei uns im Büro niemand. Ebenso, warum er sich trotz der Liebe zur Serie immer wie ein Rohrspatz aufregt, sobald ihm erlaubt wird, eines der Spiele zu testen, und warum er einen verprügelt, sobald man *Dynasty Warriors* erwähnt.

3 Tony Hawk's Pro Skater 5 (WP: 8/10)



Wer könnte es dem nachdenklichen Nordrhein-Westfalener verdenken, dass er sich beim Testen des Schrottspielsimulators *Tony Hawk's Kot Skater 5* aufregte? Lustig waren die Schimpftiraden trotzdem – solange man achtsam war und den durch die Gegend fliegenden Controllern auswich.

2 Mario Kart 8 (WP: 8/10)



Ab und an gönnen sich der humorvolle Hassprediger und ich nach der Arbeit bei mir zu Hause einen entspannten Zockerabend mit Bier, Pizza und ein paar Runden *Mario Kart 8*. Während Speis und Trank kaum für Kontroversen sorgen, wurden sämtliche Fahrer ob „unfairer Fahrmanöver" bereits mit dem Tod bedacht. Mehrmals.

1 Alien: Isolation (Wutpegel: 13/10)



Kein anderes Spiel hätte auf dem ersten Platz dieser Liste landen können. Als der sympathische Siegener den interstellaren Horrortitel vor einigen Monaten – ohne Day-One-Patch – an seinem Platz testete, waren die Wuttiraden ob der willkürlichen Gegner-KI sowie der zahlreichen Designschwächen so vielfältig und wurden mit dermaßen viel Elan vorgetragen, dass sogar meine Mutter in Österreich meinen kleinen Brüdern noch erschrocken die Ohren zuhielt. Unbestätigten Gerüchten zufolge fielen an diesem Tag fortlaufend tote Vögel vom Himmel. Und sogar Wolfgang verließ sein Honigzimmer, um nachzusehen, was los war.

BEST OF PS3

Hier bieten wir euch eine kleine Auswahl an Toptiteln für die vergangene Konsolengeneration.

Titel	Wertung
God of War 3 Hersteller: Sony | Ausgabe: 04/10	93
• God of War: Ascension Hersteller: Sony | Ausgabe: 05/13	91
Grand Theft Auto 4 Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 06/08	93
• GTA: Episodes from Liberty City Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 06/10	90
Killzone 3 Hersteller: Sony | Ausgabe: 03/11	93
• Killzone 2 Hersteller: Sony | Ausgabe: 03/09	89
Uncharted 3: Drake's Deception Hersteller: Sony | Ausgabe: 12/11	93
• Uncharted 2 Hersteller: Sony | Ausgabe: 11/09	93
• Uncharted Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/08	90
Batman: Arkham City Hersteller: Warner Bros | Ausgabe: 11/11	92
• Batman: Arkham Asylum Hersteller: Warner Bros | Ausgabe: 09/09	90
Bioshock Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 12/08	92
• Bioshock Infinite Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 05/13	91
• Bioshock 2 Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 03/10	88
Dark Souls 2 Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 04/14	92
• Dark Souls Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 11/11	87
• Demon's Souls Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 08/10	87
Fallout 3 Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 12/08	91
Ni No Kuni: Der Fluch der Weißen Königin Hersteller: Bandai Namco | Ausgabe: 02/13	91
Assassin's Creed 2 Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 12/09	90
• Assassin's Creed: Brotherhood Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/11	90
• Assassin's Creed: Revelations Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/12	88
• Assassin's Creed 3 Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 12/12	88
• Assassin's Creed Hersteller: Ubisoft | Ausgabe: 01/08	88
Dead Space 3 Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 03/13	90
• Dead Space Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 02/11	88
• Dead Space 2 Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 12/08	88
Dishonored: Die Maske des Zorns Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 12/12	90
Gran Turismo 6 Hersteller: Sony | Ausgabe: 02/14	90
Mass Effect 2 Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 03/11	90
• Mass Effect 3 Hersteller: Electronic Arts | Ausgabe: 04/12	90
Red Dead Redemption Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 07/10	90
The Elder Scrolls 5: Skyrim Hersteller: Bethesda | Ausgabe: 01/12	90
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut Hersteller: Square Enix | Ausgabe: 12/13	89
Max Payne 3 Hersteller: Rockstar | Ausgabe: 07/12	89
XCOM: Enemy Within Hersteller: 2K Games | Ausgabe: 01/14	89

Multimedia

Nicht nur Spiele machen Spaß. Deswegen stellen wir euch hier nützliche Technik-Gadgets, Konsolenzubehör, Bücher & Comics, Filme und Musik vor.

Sound BlasterX H5

Richtig gutes Stereo-Headset für Multiplattform-Zocker – zu einem wirklich happigen Preis.

HEADSET | Wer den Namen Sound Blaster liest, denkt normalerweise an Soundkarten für den PC. Dass Creative aber auch in Sachen Headsets gute Qualität abliefert, beweisen sie nun einmal mehr mit dem Sound BlasterX H5. Das Stereo-Headset punktet vor allem durch seine Verarbeitung. Die Hörmuscheln sind groß und angenehm gepolstert, der Metallbügel extrem biegsam und robust, gleichzeitig aber auch erstaunlich leicht. Ebenfalls schön: Mikrofonstummschaltung und Lautstärke lassen sich über eine kleine Kontrolleinheit am Kabel selbst steuern, bei den meisten anderen Analog-Headsets fehlt diese Möglichkeit. In Sachen Komfort werdet ihr also kaum ein besseres Stereo-Headset finden. Beim Sound hingegen hat sich Creative entschlossen, einen anderen Weg zu gehen. Man setzt auf ein homogenes Klangbild statt wie bei anderen Gaming-Headsets auf Basslastigkeit zu achten. Das sorgt in der Praxis dafür, dass in actionreichen Spielen ein wenig die Wucht verloren geht, dafür aber Musik und Filme klarer rüberkommen. Auch blöd: Das Equalizer-Programm funktioniert nur an einem PC. Bei der Sprachqualität müsst ihr keine Abstriche machen, das abnehmbare Mikro produziert einen klaren Klang und unterdrückt sogar Umgebungsgeräusche effektiv. Ein großer Knackpunkt sind aber die für ein Stereo-Headset happigen 130 Euro. **SL**



Hersteller	Creative
Plattform	PS3, PS4, PC
Preis	ca. 130 Euro
Testurteil	**Gut**

Film und Games: Ein Wechselspiel

Gelungener Katalog mit massig Infos.

BUCH | Man mag es kaum glauben, aber inzwischen sind Videospiele tatsächlich in der Mitte der Gesellschaft angekommen – was sich etwa daran zeigt, dass sie vermehrt auch im wissenschaftlichen Diskurs behandelt werden. So etwa im Rahmen der Ausstellung „Film und Kunst – Ein Wechselspiel“, die noch bis zum 31. Januar 2016 in Frankfurt gezeigt wird. Der dazugehörige Katalog gibt auf über 250 Seiten einen schönen Überblick über die graduelle Annäherung der Spiele- an die Filmwelt, zeigt aber auch die Unterschiede auf. Schön: Man merkt, dass die Männer und Frauen hinter den Aufsätzen wirklich Ahnung vom Thema haben und es nicht nur auf theoretischer Basis abhandeln. Interviews mit teils kontroversen Personen wie Uwe Boll oder Jordan Mechner werten die Sammlung zusätzlich auf, hätten aber etwas kritischer geführt werden können. Auch etwas weniger trocken hätte das alles sein dürfen; gelungen ist's aber allemal. **LS**



Verlag	Bertz+Fischer
Seitenzahl	256
Preis	ca. 35 Euro
Testurteil	**Sehr gut**

Daredevil: Der Mann ohne Furcht

Neuauflage des *Daredevil*-Meisterwerks

COMIC | *Der Mann ohne Furcht* zählt heutzutage zu den absoluten Klassikern des Superhelden-Comics. Die von Frank Miller geschriebene und John Romita Jr. famos gezeichnete Geschichte dreht sich dabei vor allem um die Ursprünge des blinden Rächers. Miller und Romita nehmen sich die Zeit, die Kindheit von Matt Murdock aka Daredevil sowie sein Verhältnis zu seinem Vater zu beleuchten und erklären, wie aus einem blinden Jungen mithilfe seines Mentors Stick irgendwann ein Superheld werden konnte. Sie widmen sich aber auch „aktuelleren“ Themen wie Daredevils Beziehung zu Elektra und dem ersten indirekten Kontakt zu Erzfeind Kingpin … perfekt für Einsteiger, aber auch eine absolute Empfehlung für jeden Comic-Fan. **SL**



Verlag	Panini
Seitenzahl	180
Preis	€ 16,99
Testurteil	**Sehr gut**

Arrow: Staffel 3

Die Dämonen der Vergangenheit und der Gegenwart nagen an Oliver Queen.

BLU-RAY | Nach den Geschehnissen der sehr guten zweiten Staffel von Warner Bros.' Hit-Serie wird Arrow von der Bevölkerung als Held gefeiert und sogar von der Polizei öffentlich unterstützt. Oliver Queen und seine Verbündeten haben dennoch keine Zeit zum Ausruhen. Die Droge Vertigo wird wieder auf den Straßen verkauft, Erzfeind Malcolm Merlyn ist wieder in Starling City und Thea Queen lässt sich heimlich zur Kämpferin ausbilden. Als wäre das nicht schon genug, übernimmt der brutale Gangsterboss Danny Brickwell auch noch die Glades und durch einen gewissen Zwischenfall wird die Liga der Assassinen auf Arrow und sein Team aufmerksam. Oliver Queen muss schließlich einsehen, dass er noch nie so einem gefährlichen Feind wie Ra's al Ghul gegenübergestanden hat. Zudem plagen den Helden immer noch die Erinnerungen an seine bewegte Vergangenheit bei A.R.G.U.S..

Trotz der neuen Bedrohung, vielen alten Bekannten und einigen interessanten Wendungen kann die sowohl auf Blu-ray als auch DVD erhältliche dritte Staffel qualitativ nicht ganz mit der zweiten Season mithalten. Man merkt deutlich, dass die zweite Staffel von ihrem lange aufgebauten Bösewicht profitierte und die neue Geschichte erst mal wieder etwas Zeit zur Entfaltung braucht. Das Erzähltempo ist dadurch nicht mehr ganz so hoch und streut immer wieder ruhige Momente ein. An sich nicht schlimm, doch verfällt die Serie zu oft in kitschige Seifenoper-Momente, wie man sie bereits aus der ersten Staffel kennt. Zudem fällt nun aufgrund der größeren Bedeutung ihrer Rolle vermehrt auf, dass Katie Cassidy als Laurel eine Fehlbesetzung war, da sie es nicht schafft, die Facetten ihres Charakters überzeugend darzustellen. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau. Unterhaltsam und spannend ist die dritte Staffel *Arrow* allemal. **CD**



Laufzeit	ca. 976 Min.
Extras	Comic-Con, Audiokommentar, verpatzte Szenen etc.
Testurteil	**Gut**

Ear Force Recon 60P

Schmaler Preis, schmaler Leistungsumfang.

HEADSET | Preise im gar nicht mal so niedrigen dreistelligen Bereich sind bei Headsets keine Seltenheit, dafür kommen die Dinger oftmals als regelrechte Feature-Monster daher. Das Ear Force Recon 60P hingegen geht den umgekehrten Weg und richtet sich mit einem empfohlenen Verkaufspreis von knapp 70 Euro eindeutig an Headset-Einsteiger. Die bekommen ein gut sitzendes, ordentlich geräuschdämpfendes Gerät, das anders als seine großen Brüder kabelgebunden daherkommt und wahlweise direkt an die Konsole oder den Controller der PS4 gestöpselt wird. Neckische Spielereien wie verschiedene Klangmuster, Spracherkennung oder eine dazugehörige App sucht man vergeblich – ausgestattet nur mit einem Mute-Button sowie einem Lautstärkerad, haben sich die Macher hier auf das Wesentlichste beschränkt. Das Mikrofon ist abnehmbar und wird wie üblich mittels einfachem Klinkenstecker direkt an der linken Muschel befestigt. Dem Großteil der Spieler dürfte das vergleichsweise geringe Feature-Set aber wahrscheinlich auch genug sein. Der Sound wirkt zudem für ein Headset dieses Preissegments überraschend wuchtig und fängt die tiefen Bässe gut ein, wenngleich er bei höheren Tönen doch etwas blechern daherkommt. Keine Frage: Zum kleinen Preis ist's trotz einiger Kompromisse durchaus eine Überlegung wert. **LS**

Hersteller	Turtle Beach
Plattform	PS3, PS4
Preis	ca. 70 Euro
Testurteil	**Befriedigend**

Gotham: Staffel 1

Er ist ein Cop. Ein verdammt guter. Jim Gordon räumt die Unterwelt auf.

BLU-RAY | Warner-Bros.-Serie mit Superheldenbezug, die Zweite. Frohlocket, Batman-Fans, denn *Gotham* ist nun endlich auf DVD und Blu-ray erhältlich. Allerdings verfolgen wir hier nicht die Abenteuer der bekannten Fledermaus, Bruce Wayne ist nämlich noch ein kleiner Hosenscheißer. Zwar bildet die Ermordung von Thomas und Martha Wayne den Auftakt, doch die Handlung konzentriert sich vor allem auf James Gordon (sehr gut: Ben McKenzie), der gerade zur Polizeitruppe von Gotham City versetzt wurde und sich nicht nur mit allerhand Kriminellen und Mafiosi, sondern auch mit der Korruption in den eigenen Reihen konfrontiert sieht. Ganz ohne Batman kommt die Serie dann aber doch nicht aus, denn wir erfahren, wie in dem jungen Bruce langsam der Entschluss reift, dass diese verkommene Stadt einen Helden braucht. An seiner Seite stehen dabei (natürlich) Butler Alfred Pennyworth und eine gewisse Selina Kyle. Das ständige Einbinden von späteren Batman-Rollen ist jedoch nicht immer optimal umgesetzt. Während die kleine Catwoman und der Pinguin hervorragend funktionieren, sind die Auftritte von Poison Ivy oder dem Riddler vollkommen unnötig und unpassend. *Gotham* startet richtig stark und spannend, verliert sich aber in späteren Episoden öfters in seinen verschiedenen Handlungsfäden und zu viel Name-Dropping. Schade, denn die hochklassig produzierte Serie hätte das gar nicht nötig. **CD**



Laufzeit	ca. 968 Min.
Extras	Set-Designs, Profile, verpatzte Szenen etc.
Testurteil	**Gut**

Ear Force PX24

Das PX24 hat dasselbe Problem wie einige Bodybuilder: viel zu kurze Kabel.



HEADSET | Turtle Beachs PX-Reihe stellt sich schon seit einigen Jahren als ein Bindeglied zwischen teureren Luxus-Headsets und billigen Einsteigermodellen dar. Daran ändert sich auch mit dem neuen Ear Force PX24 nicht viel. Für knapp 100 Euro bekommt ihr hier ein relativ gut verarbeites, leichtes Headset, das auch in Sachen Sound nicht viel anbrennen lässt. Der Stereo-Sound ist klar und mit wuchtigen Bässen unterlegt, die Höhen allerdings wirken ein wenig verzerrt und auf Features wie (simulierten) Surround-Sound müsst ihr dabei natürlich auch verzichten. Die Sprachqualität des etwas klobigen, aber dafür gut biegsamen Mikrofons ist absolut ordentlich, wenn auch nicht weltbewegend. Der Clou am PX24 ist allerdings das mitgelieferte Bedienteil, das ihr zwischen Headset und Controller klemmen könnt. Daran könnt ihr nicht nur Standard-Features wie Lautstärke und Mikrofonstummschaltung ändern, sondern schaltet auch zwischen den Plattformen PS4, PC und Xbox One um und aktiviert den „Superhuman Hearing"-Geräusche-Boost, der Nebengeräusche in Spielen verstärken soll (etwa feindliche Schritte), aber in der Praxis nur bedingt Vorteile bietet. Gleichzeitig dient das Bedienteil als Verstärker und Equalizer, was schon deutlich praktischer ist als obige Funktion. So könnt ihr bequem einzelne Teile des Sounds nach euren Vorlieben anpassen, ohne auf irgendwelche PC-Zusatzprogramme wie bei vielen anderen Headsets angewiesen zu sein. Nachteil des Ganzen: Klemmt ihr das Headset ohne Bedienteil an euren Controller, wirkt der Sound gleich nur noch halb so kräftig. Umgehen könnt ihr das jedoch kaum, denn: Das Bedienteil verfügt über einen eigenen, immerhin rund 20 Stunden durchhaltenden Akku, danach müsst ihr es per Mikro-USB an eine Stromquelle anschließen. Und da alle mitgelieferten Kabel fast schon unverschämt kurz sind, könnt ihr das gleichzeitige Aufladen und Zocken im Grunde knicken. Selbst wenn der Akku des Gerätes voll ist, ergeben die beiden kurzen Kabel von Headset zu Bedienteil und von Bedienteil zu Controller einen unbequemen, hässlichen Kabelsalat. Da wäre für diesen Preis definitiv mehr drin gewesen. **SL**

Hersteller	Turtle Beach
Plattform	PS4, PC, Xbox One
Preis	ca. 100 Euro
Testurteil	**Befriedigend**

The Flash: Staffel 1

Dieser Flitzer entkommt jedem Ordner.



BLU-RAY | Der nerdige Forensiker Barry Allen hat es wirklich nicht leicht. Seine Mutter wurde ermordet, als er noch ein kleines Kind war, sein Vater sitzt deshalb im Knast und seine große Liebe versetzt ihn in die berühmte Friendzone. Nach einem mysteriösen Unfall erlangt der gute Barry jedoch die Superfähigkeit, schneller zu sein als jeder und alles andere auf der Welt. Der vom Leben gebeutelte junge Mann möchte diese Macht natürlich dafür nutzen, um Gutes zu tun, doch zahlreiche Bösewichte stellen sich ihm dabei in den Weg und auch ein gewisser grüner Pfeil aus Starling City feiert einen Gastauftritt. Auch unsere dritte Warner-Bros.-Serie diesen Monat glänzt mit großem Superhelden-Drama, verfängt sich jedoch manchmal ein wenig zu sehr in schmalzigen Momenten und kitschigen Dialogen. Im Vergleich zu *Arrow* fällt vor allem die günstigere Produktion auf. Käufer der Blu-ray- oder DVD-Box bekommen dennoch ein nettes Abenteuer serviert, das jedoch nicht an die Qualität des Bogenschützen herankommt. **CD**

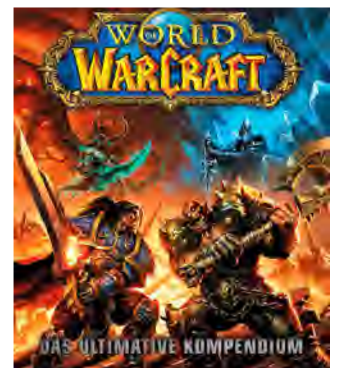
Laufzeit	ca. 980 Min.
Extras	Making-of, Special Effects, verpatzte Szenen etc.
Testurteil	**Ausreichend**

World of Warcraft

Das ultimative Kompendium

Extrem hübsch gemachtes, aber inhaltlich etwas flaches Nachschlagewerk zu *WoW*.

ARTBOOK | Das ultimative Kompendium – dieser Untertitel ist (so viel vorneweg) etwas zu hoch gegriffen. Denn wer aktiv *WoW* spielt und dort nicht gleich jeden Quest-Text wegklickt, der wird in diesem Nachschlagewerk kaum noch etwas Neues erfahren. Zumal das nun erstmals auf Deutsch erschienene Buch auf einem englischen Original aus dem Jahre 2013 beruht und somit in einigen Dingen schon wieder veraltet ist – weder Garroshs Wandlung zum Bösewicht am Ende von *Mists of Pandaria* noch die Ereignisse von *Warlords of Draenor* oder gar *Legion* finden Berücksichtigung. Dennoch ist das Artbook wirklich einen Blick wert, denn die Ausstattung ist extrem hochwertig. Das großformatige Buch ist mit allerlei Artworks und Zeichnungen versehen, die selbst eingefleischten Fans hier und da noch unbekannt sein dürften. Und all jenen, die bisher kaum mit dem Lore von *Warcraft* in Berührung kamen, dient das Kompendium als wirklich spannende, weil gut verdauliche und gut strukturierte Lektüre. **SL**



Verlag	Panini
Seitenzahl	200
Preis	€ 39,90
Testurteil	**Gut**

Die trickreichen Hügel des **Zockenheim-Ring**



Alle Bilder: play4



Das vorerst letzte Community-Rennen war spaßig wie eh und je. Der knifflige Zockenheim-Ring provozierte einige Fehler, die wenigsten machte einmal mehr User „speedguide".

Quo vadis, *Gran Turismo*? Nach der Ankündigung von *GT Sport* und dessen Beta-Phase im Frühjahr 2016 ist es unklar, wann einerseits *GT Sport* in den Handel kommt und inwiefern es noch Updates für *GT 6* geben wird. Entsprechend werden wir auch die Frequenz der Zockenheim-Artikel anpassen und weiterhin nur dann berichten, wenn es auch wirklich etwas zu berichten gibt. In der Theorie sollten noch einige GT-Vision-Boliden auftauchen und mit Sicherheit wird die Flut an Saisonevents auf absehbare Zeit nicht nachlassen. Dank Streckeneditor fühlt sich der aktuelle Teil der Serie auch wieder frisch an und bietet noch jede Menge Spielspaß für lange Winterabende.

Wie empfindet ihr die Ankündigung von *GT Sport*? Seid ihr überrascht, verwundert oder gar enttäuscht? Lasst uns an euren Gedanken teilhaben und schreibt eine Mail an zockenheim@computec.de! **DM**



Virtueller Rennsport 2.0: Mit *GT Sport* steht ein ungewöhnlicher Titel in den Startlöchern.

Das letzte **Community-Rennen**

Auch beim vorerst letzten gemeinsamen Ausflug konnte niemand speedguide ernsthaft gefährden.

Das große Finale auf dem Zockenheim-Ring bot vom Ergebnis her zwar ein gewohntes Bild, die Herausforderung auf der eigens für das Event gestalteten Strecke war aber definitiv neu und erfrischend. Mit nur einer Woche Vorlauf blieb nicht unendlich viel Vorbereitungszeit für alle, dennoch war gegen speedguide einmal mehr kein Kraut gewachsen. Egal ob bei freier Fahrzeugauswahl (bis 650LP) oder am Ende mit identischen Vehikeln (dem WSR, 1983 Ayrton Senna) – der Sieger hieß am Ende stets speedguide. Hut ab und danke für die vielen spaßigen Stunden euch allen, die in den vergangenen Monaten immer wieder an den Rennen teilgenommen haben.



Verfolgungsjagd: Hinter speedguide ging es durchaus spannend zu. Dem hügeligen Streckenlayout sei Dank blieb außerdem niemand fehlerlos.

Leserbriefe

Ihr möchtet euch zu einem aktuellen Thema äußern? Ihr habt Fragen? Dann schreibt uns einfach!

ORSCHIN@LQUAHL

Dann und wann trudelt ein Leserbrief in unser Postfach, der uns stutzig macht. Sei es durch eigenwillige Rechtschreibung, schräge Formulierungen oder einfach durch eine sensationell blöde Frage. Das können und dürfen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

Google ist dein Freund
Hallo, können Sie mir bitte sagen, ob das PS4-Spiel *Uncharted* ein Ego-Shooter ist?

EIN USER AUF FACEBOOK

play4: Können wir.

Spaß für Voyeure

Moin Jungs,
meine positive Einstellung euch gegenüber kennt ihr ja schon, daher spar ich ich mir mal die Worte. Na gut, ihr seid das beste Mag der Welt ;D
Playstation VR ist ja schon bei mir fest eingeplant, da ich ein Erste-Klasse-Ticket auf dem Hypetrain habe. Ich konnte derweil und kann immer noch das zweite Dev-Kit von Oculus spielen und bin sehr begeistert. Da jetzt mit *Robinson: The Journey* und *Until Dawn: Rush of Blood* schon mal zwei tolle Titel anstehen, drängt sich mir die Frage auf, wie ist denn das jetzt, wenn ich andere Leute zu Besuch haben sollte? Hat jetzt nur derjenige was vom Spiel, der PS VR aufhat oder können die anderen das Geschehen auf dem Fernseher mitverfolgen?

DANIEL

play4: **Moin Daniel! Schnelle und positive Antwort: Ja, es wird einen Monitor-Modus geben, der es allen Anwesenden möglich macht, dem VR-Nutzer beim Spielen zuzuschauen.**

Besser 4:3 als 0:2

Liebes PC-Games-Team,
ich bin am verzweifeln und hoffe, Ihr könnt mir helfen. Pünktlich zum Release habe ich mir das neue *Call of Duty: Black Ops 3* für die PS4 gekauft. Ich wollte endlich mal wieder einen richtig guten Titel für „Couch Coop" haben. Leider wurde diese Freude sehr schnell eingestampft. Folgendes Problem tritt bei mir (und laut Internet auch bei anderen Usern) auf: Das Spiel startet ganz normal in voller Größe bzw. auf dem gesamten Bildschirm. Sobald nun eine Splitscreen-Session gestartet wird und diese fertig geladen wurde, verkleinert sich der Bildschirm auf ca. 4:3-Format. Es erscheinen rechts und links schwarze Balken, die man durch keine Einstellung beseitigen kann (weder am TV oder im Spiel noch in den PS4-Einstellungen). Als TV-Gerät nutze ich einen LG 42LW4500. Das Komische ist, dass ich die anderen Teile (*CoD: Ghosts* und *MW*) ohne Probleme im Splitscreen spielen konnte. Auch wenn man alleine spielt, tritt dieses Problem nicht auf. Durch die Verkleinerung ist das Spielen sehr anstrengend und auch die Grafik wirkt „gestaucht". Ihr habt ja bestimmt auch ein paar Splitscreen-Matches gespielt: Ist euch das Problem auch schon begegnet? Habt Ihr irgendeine Idee, wie man dieses Problem beheben kann? Leider ist der Activision Support (außer dem ernüchternden Forum) für einen „Normalo" wie mich nicht zu erreichen – vielleicht könnt Ihr dort ja mal nachhaken :-) Ich bedanke mich bereits jetzt und hoffe sehr, von Euch zu hören!

HUBI

play4: **Hallo Hubi, falsches Heft, aber Wurscht. Das Problem mit der „Stauchung" können wir hier nicht nachempfinden und auch auf deinem beigefügten Screenshot nicht erkennen. Die Balken und die damit verbundene Herunterrechnung auf ein 4:3-Format ist allerdings kein Bug, sondern offenbar von den Entwicklern so gewollt. Denn das „Problem" tritt bei jedem Besitzer von *Call of Duty: Black Ops 3* auf. Ergo gibt es auch keine Möglichkeit, irgendetwas an den Einstellungen zu ändern und das 4:3 zu umgehen.**

Fischer in the hole!

Was habe ich mich gefreut, als ich in der play4-Ausgabe 11/2015 lesen konnte, dass Sascha Lohmüller nun den Posten des Leitenden Redakteurs von Wolfgang Fischer übernommen hat. Ich fand und finde, dass Wolfgang Fischer mit seinen unseriösen, anzüglichen und unpassenden Berichten und Kommentaren dem einst so guten Magazin play4, das über die Jahre durch fachliche Berichterstattung und Spielebewertungen rund um die Playstation-Konsolen und -Spiele so geschätzt wurde, alles andere als gut getan hat. Auch die Beleidigungen den Mitarbeitern gegenüber, seien sie durch Herrn Fischer auch noch so LUSTIG oder IRONISCH gemeint gewesen (falls Beleidigungen das überhaupt sein können …) wird kein Käufer (über 16 Jahren) gut finden. Ich hoffe, dass durch Herrn Lohmüller nun endlich wieder Ruhe und DIE Seriosität ins Magazin kommt, wie ich es mir wünsche.

TOBIAS

play4: **Äh, nun … hoffen wir natürlich auch …**

play4 DER REDAKTIONS-PODCAST

November 2015 – Der Testherbst ist endgültig da! *Call of Duty: Black Ops 3* und das erst mal für Xbox erscheinende *Rise of the Tomb Raider* sind zwei absolute Blockbuster, die wir natürlich auch im Podcast besprechen. Allerdings sind auch Ex-Chef Thorsten und Bier mit am Start, weswegen sich das Niveau irgendwann auf Teppichhöhe einpendelt. Außerdem versorgen wir euch mit „wertvollen" Tipps aus der Grauzone des Internets. Yay …
Wenn ihr an unserer Plauderstunde teilhaben wollt, surft einfach auf playvier.de, klickt dort den Podcast in der rechten Menüleiste an und hört uns zu. Wer will, abonniert unseren Podcast auch als bequemes iTunes-Abo unter tinyurl.com/p3podcast.



Ausblick 02/16

Die nächste Ausgabe bekommt ihr ab dem 5. Januar 2016 beim Zeitschriftenhändler!

Topthema/Test



Just Cause 3
Auch im dritten Teil der Reihe richtet Superagent Rico Rodriguez wieder jede Menge Chaos auf einer Insel an.

Test



Star Wars: Battlefront
Für diese Ausgabe zu spät, aber das holen wir nach.

Test



Rainbow Six: Siege
Anfang Dezember wird es wieder taktisch.

Themen der nächsten Ausgabe ohne Gewähr – aber das eine oder andere Gewehr werden wir im Heft haben!

Mini-Quiz des Monats

Die Auflösung findet ihr unten auf dieser Seite.

1 Auf den Romanen welches verstorbenen Autors basiert die *Rainbow Six*-Reihe?

a) Jim Fancy
b) Tom Clancy
c) Charles Dancy

2 Wie heißt der diktatorische Bösewicht im dritten Teil der *Just Cause*-Serie?

a) Admiral Di Stracciatella
b) Fähnrich Di Lambrusco
c) General Di Ravello

3 Wie lautet der deutsche Untertitel des im Dezember startenden neuen *Star Wars*?

a) Das Erwachen der Macht
b) Huttengaudi auf der Alm
c) Jar Jars großes Abenteuer

Bildquelle: Lucasfilm/20th Century Fox

IMPRESSUM play4

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@playvier.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Sascha Lohmüller (sl), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo (mc), Christian Dörre (cd), Viktor Eippert (vik), Benjamin Kegel (bk), Lukas Schmid (ls)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Altmayer (alt), Peter Bathge (pb), Nico Balletta (nb), Matthias Dammes (md), Max Falkenstern (mf), Uwe Hönig (uh) David Mola (dm), Benedikt Plass-Fleßenkämper (bpf), Matti Sandqvist (ms), Felix Schütz (fs)
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

DVD Simon Fistrich (Ltg.),Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.playvier.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion David Martin, Maik Koch
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-258;
bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller, Tel: +49 221 2716-251;
anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement – http://abo.playvier.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,- / Österreich: € 71,- / Ausland: € 75,-



ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Auflösung: 1b, 2c, 3a

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER







Jetzt auch im
Windows Store

Exklusiv auf Games TV 24:
***tägliche** News-Show und*
***wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 20.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Top! Weiter so und danke!«

»Mein eigenes Spiele-fernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent auf-bereitet.«



Downloaden im Windows Store

Erhältlich im App Store

Google play



/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA